
LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
亀
Nº 1
250 ptas.
J. WING
SILENT MÖBIUS
BASTARD!!
VIDEO GIRL AI
JOJO
LO MÁS NUEVO DE
DRAGON BALL
KAME EDICIONES
Dossier: MANGAS DE LUCHA
© Hirohiko Araki / Masakazu Katsura / Akira Toriyama / Shueisha

EDITORIAL





© Hirohiko Araki / Shueisha

Kame: subs zool tortuga.

Esto es lo que encontrareis en los diccionarios de japonés. Y no es que pretendiéramos ponerle nombre de animal a nuestra revista (que para eso ya están nuestros amigos de Neko y los sarcásticos del INU), sino escoger un nombre impactante, fácil de retener y pronunciar. ¿Qué mejor palabra que Kame? ¿Quién no ha pronunciado el grito del maestro Kame Sennin alguna vez?
Pues sí, somos Kame, y esperamos que te quedes con el nombre, puesto que queremos que se lo grites a tu librero cada mes. Sí, has oído bien, vamos a estar aquí puntualmente cada 30 días... y nos lo hemos propuesto en serio, se acabaron las promesas incumplidas de otras publicaciones.
¿Que qué vamos a traer? Sólo tienes que echar un vistazo al interior para darte cuenta de cómo las gastamos: información, crítica, opinión, novedades, repasos, actualidad, ilustraciones... todo lo que hace falta para que te quedes pegado a nuestras páginas leyendo un buen rato. Leyendo. Esa sería la palabra clave. Y es que últimamente o nos empalagamos con Dragon Ball, criticamos a todo el mundo, repasamos por enésima vez lo mismo o nos cargamos de ilustraciones... ¿por qué no hacer una revista equilibrada y barata de una vez por todas?
No esperamos lograrlo plenamente desde este número 1, pero quisieramos habernos acercado lo suficiente como para obtener tu satisfacción. Gracias por darnos una oportunidad, esperamos encontrarte a nuestro lado dentro de 30 días... ¡No nos falles!

La Redacción

Podéis mandar todo tipo de comentarios, colaboraciones, dibujos y demás a: Kame, Apartado de Correros 98068 – 08080 - Barcelona.

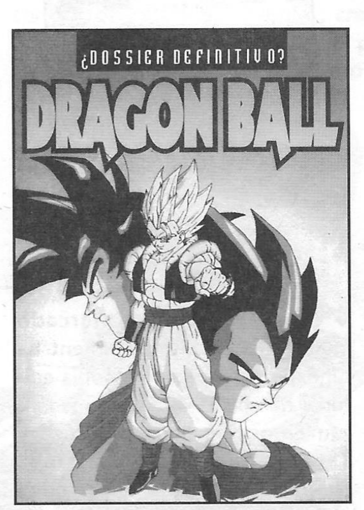
SUMARIO

Edita: Kame Ediciones. Coordinador: Albert Agut. Redactor Jefe: Ernesto Navarro. Maquetación: Toni Teixidor. Redacción: Nuria Teuler, José Nonell, Manuel Guerrero, Francisco Galindo, Ismael Lara, Sergio Alvarez, Juan Carlos Ventura, José Bascuñana, Esteban Canalejo y Estudio INU.
Gracias especiales a Carlos Vila y el imprescindible Estudio INU.
Filmación: Contacgraf. Impresión: Gradisa
Kame n°1, Marzo de 1.995. Publicación mensual de Kame Ediciones. Kame es una publicación sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos. Todas las ilustraciones reproducidas son propiedad de sus respectivos autores y editores, y en ningún momento se ha querido violar su copyright, ya que su uso es exclusivamente informativo.
La distribución corre a cargo de Kame Ediciones. Para formular pedidos, dirigirse a: Kame, Apartado de Correros 98068, 08080 - Barcelona..

NACIONAL

◆ Las fechas del próximo **Salón del Cómic** están ya muy cerca. Para este año se espera una todavía mayor presencia del material de importación japonés, ya que librerías y distribuidores como **Renraku, Shunshine, Tonkam, Yunichi** y **Norma** ya han confirmado su asistencia. Lo que no sabemos es si el Salón incluirá entre sus actividades alguna relacionada con el manga, aunque sabemos que más de una editorial ha intentado traernos alguna exposición de originales sin suerte.

◆ **Norma Editorial** amplía su oferta manga con un nuevo título: **Gamma, el Hombre de Hierro**, creado por **Yasuhito Yamamoto**. De carácter adulto y humorístico, esta colección no consta de duración limitada, y conservará el habitual formato prestige de esta editorial. También están ultimando la edición de **Dark Angel**, de **Kia Asamiya**, que se publicará posiblemente en el mes de mayo.



◆ **Estudio INU** lanza un sorprendente informe sobre Dragon Ball. Se trata de un dossier monográfico titulado **¿Dossier Definitivo? Dragon Ball**, y que se convierte en el trabajo más elaborado que se ha realizado hasta la fecha en toda Europa sobre la obra de **Toriyama**. Esta pequeña joya se puede encontrar en librerías especializadas al precio de 875 ptas.

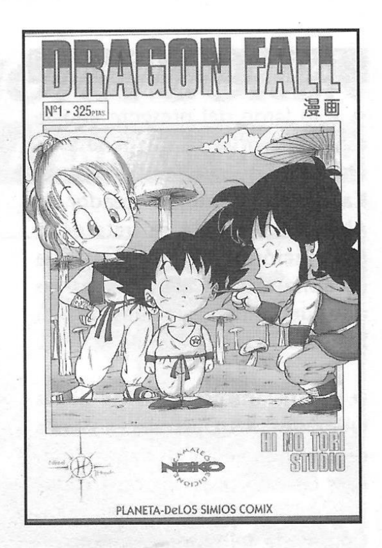
◆ **Camaleón Ediciones**, bajo su línea Neko, y Heliópolis editan el **Dragon Fall nº1**, en el que se nos cuenta la verdadera historia de Sonsón Goku y compañía. El formato imita a la Serie Blanca original de Planeta, y su precio es de 325 ptas.

◆ Según contemplan algunos rumores, **Glénat** va a ampliar su línea de pseudomangas porno con nuevos títulos y autores. También están preparando algún libro introductorio sobre manga y portafolio erótico, aunque todo apunta a una presentación en el próximo Salón del Cómic.

◆ Una nueva serie de 25 Rami-Cards de **Dragon Ball** sale a la venta este mes. **Norma Editorial** vuelve a seleccionar las imágenes más impactantes de la serie, que en esta ocasión incluyen a los últimos personajes aparecidos.

◆ A mediados de este mes ya se encontraba a la venta en librerías especializadas el tomo nº40 de la edición japonesa de **Dragon Ball**, que abarca la evolución del último villano de la serie: Boo.

◆ También se encuentra desde hace algunos días el útimo volumen de los anime comics de **Dragon Ball**, que sin embargo narra la primera película. Como muchos sabréis, algunos de los últimos animé comics han seguido esta línea, y en vez de avan-



zar según van saliendo nuevas películas, se han basado en largometrajes de antaño... un lástima.

◆ **1.000 Editions** sigue con su estupenda labor y edita nuevos posters de gran calidad. Entre sus últimas producciones se encuentran **Appleseed, Ah! My Goddess, 3X3 Ojos, Gon...** y parece que no piensan parar su línea manga.

◆ En el próximo mes de abril tendrá lugar la **Primera Convención Manga de España**. Este acto está organizado por **Planeta** con la colaboración de **Glénat, La Cúpula, Ediciones B** y **Norma Editorial,** y se convierte en el primer acto profesional sobre manga que se realiza en España. La convención se celebrará en Barcelona el día 22 (sábado), y en ella los otakus catalanes podrán disfrutar de mesas redondas, coloquios y debates con los especialistas de las editoriales citadas. También se presentarán las últimas novedades y habrá gran participación de fanzines, así que si queréis asistir sólo tenéis que estar atentos a la publicidad de los mangas de este mes.

INTERNACIONAL

◆ A lo largo del presente año se estrenará en las salas japonesas la última producción animada de **Katsuhiro Otomo**, el creador de **Akira**. En concreto se trata de la adaptación de **Memorias**, una recopilación de historias cortas que fue editada en nuestro país bajo el sello de **La Cúpula**.

◆ La esperada continuación de los OVAs de **3X3 Ojos** está a punto de salir a la venta en tierras niponas. En esta ocasión son tres los vídeos producidos, con una duración de 45 minutos, y cuya aparición es inminente.

◆ **Kijindoji Zenki** es el nombre de la bomba que está arrasando las pantallas japonesas. Esta serie de TV debutó a principios del presente año, y está basada en un manga de **Yoshihiro Kuroiwa**, que actualmente es el más popular del mensual **Gekkan Shonen Jump** de **Shueisha**.

◆ El mercado del vídeo americano sigue gozando de buena salud. **Anime 18** edita **Adventure Kid** (1 y 2); **U.S. Manga Corps** se lanza con nuevos OVAs de **Gall Force** y **Proyect A-KO** además de **The Heroic Legend of Arislan**; **AnimEigo** publica **Bubblegum Crisis** en versiones dobladas y LD, **Rupan III** y **Riding Bean** en LD.



Manga Video, que se ha instalado recientemente en el mercado americano, nos ofrece **Appleseed** y **Macross Plus**, mientras **Pioneer** saca **Kishin Corps** en versión doblada, subtitulada y LD. Por otro lado, **Streamline Pictures** tan sólo hace reediciones más baratas de **Lily C.A.T.**, **Great Conquest: Romance of the Three Kingdoms** y **Lupin III**.



◆ Gainax estrena este verano una nueva serie de TV. El popular estudio creador de **Nadia**, **Gunbuster** y **Otaku no Video** entre otros, sorprende una vez más con **Shinseiki Evangelion!**, una serie de 26 episodios ambientada en un futuro al estilo de las novelas de Arthur C. Clarke que tanto nos gusta.

◆ Ya se están comercializando las cintas de **D.N.A.²**, la última bomba de **Masakazu Katsura**. Cada cinta recoge dos episodios de TV más un episodio de la nueva serie de OVAs que se ha producido.

◆ Los últimos informes de audiencia de las televisiones japonesas siguen otorgando los primeros puestos a **Sazae-San** y **Crayon Shin-Chan**, dos veteranas comedias para toda la familia. Les siguen **Yu Yu Hakusho**, **Get a Grip**, **Dragon Ball Z**, **Doraemon** y **Slam Dunk**.

◆ Los salvapantallas de ordenador se están imponiendo en el mercado americano. Ya son tres los títulos disponibles de la mano de **Software Sculptors**: **Bubblegum Crisis**, **Proyect A-KO** y **Ranma 1/2**, todos en versiones MAC y PC.

◆ Las novedades de mangas del mercado americano no son tan abundantes como las de videos. **Dark Horse** edita finalmente **Ghost in the Shell** en una edición más lograda que la española e italiana. Esta editorial también publica **The Legend of Mother Sarah** y **Gall Force: Eternal Story**, un anime book a color basado en la popular serie de OVAs. Por lo demás, **Viz** sigue consagrado a **Rumiko Takahashi** y no nos ofrece nada más... ¡Qué le vamos a hacer!

◆ Los títulos de vídeo británicos nos sirven **AD Police**, **Genocyber**, el final de **Crying Freeman**, **Legend of the 4 Kings** y **Wings of Honneamise** por parte de **Manga Video**; **Adventure Duo**, **MD Geist**, **Return of the Overfiend 2** y **Macross** por parte de **Kiseki**; **Green Legend Ran**, **Tenchi Muyo** y **Moldiver** por parte de **Pioneer** y **Ushio to Tora**, **Lupin III**, **Devil Hunter Yoko** y **Salamander** por parte de **Western Connections**.



◆ Siguiendo con el mercado inglés, **Manga Entertainment** ha fundado hace poco su propia editorial de cómic. Sus primeros lanzamientos han sido **Appleseed** y **Timecop**, pero también editan la revista **Manga Manía**,que retomaron de **Dark Horse**, y en la que vienen publicando **Dominion**, **Silent Möbius**, **Akira** y **Bubblegum Crisis**.



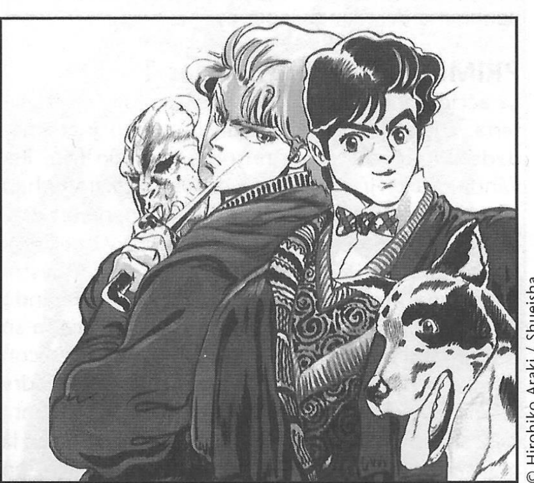
JOJO NO KYMIONA BOKEN

LAS EXTRAÑAS AVENTURAS DE JOJO

En ocasiones, un autor puede conseguir el éxito y el reconocimiento con algunas o la mayoría de sus obras, como es el caso de Osamu Tezuka (Tetsuwan Atom, Ribbon no Kishi, BlackJack...), Gö Nagai (Devilman, Mazinger, Cutey Honey...) o Rumiko Takahashi (Ranma 1/2,Urusei Yatsura, Maison Ikkoku...) por poner algunos ejemplos. Sin embargo, otros autores se hacen famosos con una sola serie (o dos como mucho): Masami Kurumada (Saint Seiya), Yoichi Takahashi (Captain Tsubasa), o Togashi Yoshihiro (Yu Yu Hakusho). En este último grupo es donde se podría encuadrar a Hirohiko Araki. Pese a ser conocido por Baoh (publicada en su momento por Planeta), la serie que le ha catapultado a la fama es Jojo no Kimyona Boken, macrohistoria que, hasta la fecha, cuenta con 39 tomos en su haber (sigue publicándose semanalmente en el Shonen Jump) y estructurada en cuatro partes. Este manga es del todo atípico, no sigue patrones comerciales ni moda alguna que pudieran serle de ayuda para un éxito aún mayor. En su interior, por contra, nos encontraremos con extraños héroes, enemigos todavía más raros y... curiosas situaciones que pueden llegar a combinar el terror, la aventura, el suspense..., mezclándolo todo y, en resumidas cuentas, creando un manga absolutamente original. Desde el primer momento de su publicación (allá por el año 1987, en el 1-2



© Hirohiko Araki / Shueisha



© Hirohiko Araki / Shueisha

del Shonen Jump) la serie despertó una gran expectación e interés entre el público, llegando a lanzarse al mercado un videojuego de Super Nintendo y una serie de seis OVA's centradas en la tercera parte de la trama argumental.

Corre el esperanzador rumor de que Norma editorial tiene en un principio los derechos de esta obra, así que esperamos que no se hagan de rogar y la editen pronto...

LA HISTORIA

La historia está centrada en varias generaciones de una misma familia que deberán combatir en extrañas aventuras a los más increíbles enemigos. Como hemos apuntado antes, las aventuras de los diferentes Jojo's están divididas en cuatro partes (sin haber finalizado todavía la última), durante 39 volúmenes de 200 pags. es obvio que exista una evolución en el autor y la historia. Esto se ve a lo largo de las cuatro sagas. Mientras que en la primera y segunda parte se destaca un sólido argumento primando sobre el dibujo (muy rígido y estático, de igual modo que en Baoh), en las restantes partes el trazo gana en fluidez, en detrimento del guión, perdiendo parte de su originalidad al acercarse a series de tipo Dragon Ball o Hokuto no Ken con la inclusión en la historia de nuevos elementos (superpoderes, "supervillanos", violentos combates), llevando el peso específico del manga el habitual ritmo trepidante de los mangas de

acción. Destaquemos, de todas formas, la tercera saga, que se convierte en una larga etapa de transición en la que se incluyen algunos de los mejores detalles de la serie (un ejemplo de esto son los "Stands"). Sin embargo, Jojo no deja de ser uno de los mangas más originales dentro del actual panorama del manga japonés.

PRIMERA PARTE (mangas 1 – 5)

La acción arranca a finales del siglo XIX, en Inglaterra, cuando George Joestar, un viudo y acomodado conde, adopta a un niño llamado Dio, llevándolo a vivir junto a su propio hijo: Jonathan Joestar (el título de la serie –Jojo– viene,en este caso, de la primera sílaba del nombre y apellido). Mientras van pasando los años, Dio se muestra como una persona antisociable, siempre tratando de hacer daño a su hermanastro y perjudicar a su nueva familia, consiguiendo que Jojo rompa con su novia Elina o tratando de envenenar a su padre adoptivo. Pero un terrible descubrimiento alterará para siempre sus vidas: Jojo y Dio encuentran en la mansión una reliquia, proviniente de Méjico, en forma de máscara de piedra. Sucesivas investigaciones pondrán al descubierto que esta máscara sirve para vampirizar a la persona que la lleva puesta, obteniendo una gran cantidad de poderes sobrehumanos. Como era de esperar, Dio roba la máscara y tras convertirse en vampiro, inicia un reinado de terror con la creación de un pequeño ejército de zombies y matando a todo el que se le oponga (entre ellos, su padre adoptivo). Jojo consigue huir, teniendo como objetivo la destrucción de Dio. Más adelante encontrará a dos aliados que le ayudarán en su lucha contra el vampiro: Speed Wagon y Zeppelie, el primero es un asaltador que intenta matar a Jojo, pero debido a diversas circunstancias Speed Wagon se convertirá en su mejor amigo; el segundo le enseñará la técnica de Hamon (Ha=energía, mon=ola). Después de esto, el enfrentamiento con Dio no se hace esperar, saliendo victorioso Jojo al matar a Dio gracias a la técnica Hamon, pero pagando un terrible precio: la muerte de Zeppelie. Finalmente Jojo y Elina (a la que había encontrado anteriormente) se casan, pero el trágico destino golpea de nuevo a Jojo, el barco en que disfrutaba de unas vacaciones es atacado por Dio, que había conseguido sobrevivir sólo con la cabeza (que era transportada por varios de sus zombies). Dio paraliza a su odiado enemigo, impidiéndole la utilización de su técnica e hiriéndole gravemente. Jojo, viendo próximo su fín, pone a salvo a Elina y hace explotar el barco en el que se encuentran él y Dio para poner fín a tal amenaza.

SEGUNDA PARTE (mangas 5 – 11)

Antes de la muerte del primer Jojo, Elina estaba embarazada de éste. Su hijo, George Joestar, será asesinado años después por uno de los zombies de Dio, pero antes había sido padre de un niño (osea, nieto de Elina): Joseph Joestar (el segundo Jojo de la serie).

Con su padre muerto y su madre desaparecida, Jojo no tiene más familia que su abuela y Speed Wagon, que ahora es presidente de una compañia petrolífera y detecta una fundación dedicada a la investigación y ciencia. En una excavación arqueológica en Méjico descubre a un hombre perfectamente conservado, dentro de unas antiguas cuevas, rodeado de máscaras de piedra.

Estamos a finales de los años treinta y los nazis empiezan a hacer de las suyas, interesados por el extraño descubrimiento; raptan a Speed Wagon, llevándose también al hombre de las máscaras con la intención de investigarlo. Jojo tiene noticia de este rapto y se dirige a la base de los nazis para tratar de salvar a Speed Wagon, encontrando al hombre de las máscaras que ha escapado, provocando una auténtica masacre. Jojo no es lo suficientemente poderoso para detenerlo, pero gracias a su ingenio lo expone a

la luz del sol y lo elimina.
Más adelante, junto con Caesar Zeppelie (el hijo del primer Zeppelie) entrenan la técnica de Hamon bajo la supervisión de Lisa Lisa (madre de Joseph). Al mismo tiempo, tres hombres con máscara de piedra despiertan en Roma tras un largo letargo de más de mil años. Estos tres hombres se llaman Cars, Ecidici y Whamu. Jojo y Caesar se enfrentarán a ellos sólo para ser derrotados estrepitosamente. Después de esta derrota, se entrenan de nuevo con Lisa Lisa y un día les revela un secreto: el auténtico objetivo de las máscaras de piedra es convertir a las personas en superhombres pero para conseguirlo hace falta la ayuda de una antiquísima joya. Dicha joya está en su poder y es el objetivo primordial de los hombres de la máscara.
En el combate final, Jojo vence a Ecidici y Whamu, gracias al sacrificio de Caesar. Cars consigue finalmente convertirse en un superhombre, pero es derrotado por una hábil estratagema de Jojo.
Eliminada la amenaza, Lisa Lisa se descubre como la madre de Jojo, que había conseguido escapar del ataque del zombie de Dio.



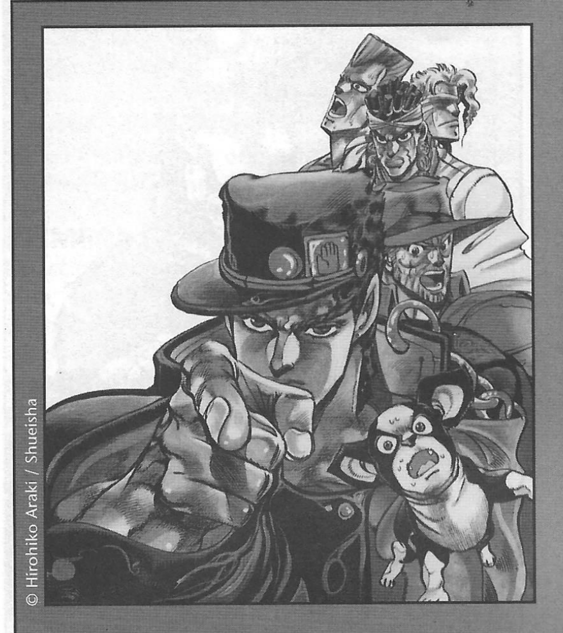
TERCERA PARTE (mangas 12 – 28)

Joseph Joestar se casará con la criada de Lisa Lisa y tendrá una hija (Holly Joestar), que a su vez tendrá un hijo, fruto de su unión con un músico japonés de jazz. Este hijo se llama Kujo Yotaro y se convertirá en el tercer Jojo. Durante su adolescencia descubrirá que posee unos extraños poderes y despierta a su "Stand", creyéndose poseído. Pero su abuelo (Joseph Joestar) y Abdul, un experto en el tema de los "Stands" le convencen de que no es así. Mientras, Dio vuelve a la superficie, tras pasar más de cincuenta años atrapado en el fondo del mar,y ahora vuelve poseyendo el cuerpo de Jonathan Joestar (el primer Jojo). Joseph siente la presencia del renacido Dio a través de los poderes de su Stand y su sola existencia amenaza a todos los Jojo, sobretodo a Holly, la madre de Yotaro, cuyo débil Stand es afectado por el de Dio. Para salvarla, Yotaro, Joseph y Abdul deberán ir a su encuentro y destruirle para siempre.
Desafortunadamente, Dio también conoce la existencia de los dos Jojos gracias a las habilidades de su Stand.
Durante la búsqueda, dos asesinos son enviados por Dio: Kakyoin y Jean Pierre Polnarev, que tras combatir, respectivamente, a Yotaro y Abdul, se unen al grupo al descubrir que estaban poseídos por Dio. Más adelante encontrarán a Iggy, un perro que también controla su Stand.
Durante la búsqueda seguirán combatiendo y venciendo a varios y poderosos enemigos. Durante algunos de estos combates perderán la vida Kakyoin, Abdul e Iggy. Finalmente encontrarán a Dio, y Yotaro será el encargado de derrotarle en un espectacular combate que termina felizmente, por muy poco, muriendo Dio y consiguiendo salvar a Holly, que estaba enfermando por culpa de la maligna influencia de Dio.

CUARTA PARTE (mangas 29 – 39)

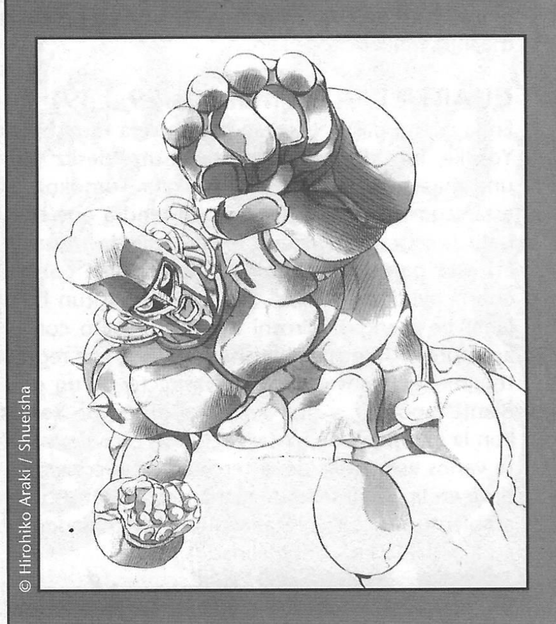
En la cuarta parte, el protagonista será Higashikata Yosuke, hijo de Joseph Joestar y un "desliz" con una maestra japonesa (Higashikata Tomoko). En esta saga Yosuke (el cuarto Jojo) tendrá que combatir la extraña amenaza de una planta mutante. En esta parte, aún por finalizar, Yosuke contará con la ayuda de Yotaro, Sashige Rohan (un dibujante de manga), Hiroshi Koichi (un niño con un asombroso Stand) y el mismísimo Dio, que regresa totalmente renovado (con el aspecto de un estudiante japonés), y que se une al grupo de Yosuke con la intención de matar a Yotaro. Esta saga repite varios esquemas de la tercera parte, convirtiéndose en la típica serie de lucha pero, dentro de un ambiente casi surrealista, seguirá manteniendo un aura de frescura y originalidad.

José Nonell



© Hirohiko Araki / Shueisha

LOS PERSONAJES



© Hirohiko Araki / Shueisha

GEORGE JOESTAR: Padre de Jonathan Joestar. Cometió el error de adoptar a Dio, pagando con la vida, años después, tal acción.

JONATHAN JOESTAR: Primer Jojo protagonista de la serie, de carácter noble y altruista. Después de una difícil infancia con Dio, dedicará el resto de su vida a la destrucción de éste. Cumplido su objetivo se casará con Elina y será padre de George Joestar II. Finalmente morirá a causa de un "renacido" Dio.

DIO: Principal villano de la serie. Cruel, despiadado, ambicioso... en fín, todo un elemento. Una y otra vez será aparentemente derrotado, sólo para volver a resurgir con más fuerza. En los años noventa se unirá al grupo del cuarto Jojo: Higashikata Yosuke.

SPEED WAGON: Tras un primer encuentro nada amistoso con Jonathan, tendrá una gran amistad con el primer Jojo.

ZEPPELIE: Poseedor de técnicas secretas aprendidas en el Tíbet, se convertirá en el maestro de Jonathan y le enseñara el poder de Hamon. Más adelante morirá de manera poco agradable a manos de un agente de Dio.

ELINA PENDLETON: El amor de toda la vida de Jonathan. Dulce y todo corazón, se casará con el primer Jojo y será madre de George Joestar II.

GEORGE JOESTAR II: Hijo del primer Jojo y padre de Joseph Joestar (el segundo Jojo). Morirá por culpa de un zombie de Dio.

JOSEPH JOESTAR: Segundo Jojo protagonista de la serie, conseguirá salir victorioso de la mayoría de las situaciones. Es inteligente e intuitivo, algo que le ayudará a vivir durante muchos años, e instruirá a su nieto (Kuju Yotaro, el tercer Jojo). Además tendrá un hijo "bastardo" (Higashikata Yosuke), que se convertirá en el cuarto Jojo.

LISA LISA: Madre de Joseph. Le enseñara la técnica de Hamon para conseguir derrotar a los hombres de las máscaras.

SUSIE Q: De origen italiano, esta criada de Lisa

Lisa se casará con Joseph y tendrá una hija (Holly).

HOLLY JOESTAR: Hija de Joseph y Susie Q, se casará con un músico japonés de jazz y será madre del tercer Jojo.

KUJO YOTARO: Tercer Jojo de la serie. Hijo de Holly Joestar y Kujo Sadao. Tendrá que combatir la amenaza de un Dio más poderoso que nunca, para después acompañar al cuarto Jojo en sus aventuras. De todos los Jojos, Yotaro es quizás el más temerario.

ABDUL: Junto con Joseph, conseguirá que Yotaro domine su Stand. Acompañará a éste último en la búsqueda de Dio, muriendo en una de las aventuras.

KAKYOIN NORIAKI: En un principio se trata de un asesino enviado por Dio para destruir a Yotaro, pero tras ser derrotado por éste, le acompaña en la búsqueda de Dio, muriendo al igual que Abdul.

JEAN PIERRE POLNAREV: Un nuevo agente de Dio (que, al igual que Kakyoin, está poseído). Al ser vencido por Abdul en un combate de Stands, decidirá unirse a ellos.

IGGY: Este perro, exageradamente feo, también posee un Stand o sombra y acompañará al grupo de Yotaro, solo para encontrar finalmente la muerte.

TOMOKI HIGASHIKATA: Amante de Joseph Joestar y madre del cuarto Jojo.

YOSUKE HIGASHIKATA: Cuarto Jojo de la serie e hijo de Joseph Joestar. Continuará la tradición de extrañas aventuras acaecidas en su familia, en este caso uno de sus compañeros será un renovado Dio. Ex–boxeador y estudiante, este joven Jojo representa la antítesis de los anteriores Jojos, por su carcter egoista e individual.

ROHAN SASHIBE: Uno de los personajes más divertidos de la serie. Rohan es un popular dibujante de mangas, que no es otro que el propio autor de la serie: Hirohiko Araki.

STANDS

Uno de los elementos más conseguidos de la serie son los "Stands", que también podríamos llamar sombras, cuerpos astrales o similares denominaciones.
Al principio de la tercera parte, Kujo Yotaro cree estar poseído, pero Joseph Joestar y Abdul le explican que existe un mundo paralelo al nuestro, una dimensión de sombras (que nosotros llamaremos Stands), siendo cada una de ellas una réplica de cada ser humano. Estos Stands permanecen dormidos en nuestra dimensión, pudiendo ser despertados por personas con características especiales.
Un Stand es la imagen de la fuerza del espíritu. Por lo tanto, si el espíritu de la persona es débil el Stand lo es igualmente.
En el mundo de los Stands hay las siguientes reglas: para matar a un Stand se ha de utilizar otro Stand; cuando el Stand está herido, la persona que lo utiliza también lo está, lógicamente, cuando el Stand muere, también muere el ser que lo utiliza; para mantener el control del Stand hay que poseer un espíritu fuerte, una persona débil sería atacada por el Stand despierto, que mataría a este individuo.
Cada Stand tiene un nombre, estos son los más importantes:

STAR PLATINUM (YOTARO): Super velocidad, fuerza, visión telescópica y congelación del tiempo.

GREAT ELEPHAN EMERALD (KAKYOIN): Stand defensivo y de camuflaje, pudiendo esconder a su controlador.

MAGICIANS RED (ABDUL): Puede disparar proyectiles y romper cualquier barrera.

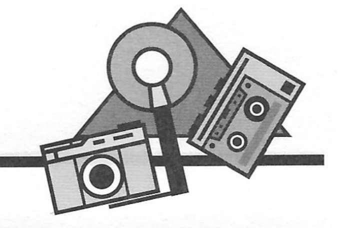
SILVER CHARIOTTS (JEAN PIERRE): Este Stand representa a un caballero armado. Su espada puede cortar cualquier material, también tiene la habilidad de la super rapidez.

HERMIT PURPLE (JOSEPH): Viajando a través de las ondas puede ver por cámaras, televisiones...

THE FOOL (IGGY): Un Stand ultradefensivo, muy difícil de atacar. Posee la habilidad de volar.

THE WORLD (DIO): De idénticas características que Star Platinum.

REPORTAJE



FERIA DE ANIMACIÓN DE PRIMAVERA

ANIME J.WING

DRAGON BALL

Cada año se celebran en Japón las Anime J. Wing, dos ferias de animación producidas por Toei (una en primavera y otra en verano). Con motivo de la celebrada a principios de marzo, se estrenó el pasado cuatro de marzo la última pelicula de Dragon Ball, titulada: "Fukkatsu no Fusion!! Gokuh to Vegeta" (Una nueva Fusión! Gokuh y Vegeta), el argumento es el siguiente:

En el Infierno, un Oni (una especie de demonio japonés) de nombre Janemba, controla la zona kekai donde van a parar todas las almas que el gran juez Enma Daioh sentencia por su maldad en vida. Dicha zona está fuera de control del gran juez, que confia en el demonio Janemba, encargado de administrar el Infierno.

Pero el orden en el Más Allá queda alterado cuando por culpa de un gas venenoso que ataca al Oni, éste queda transformado en lo que en realidad tenia oculto (al estilo Boo). Una transformación que tenía que ver con el Janemba que controlaba el Infierno.

Pronto comenzará a sembrar el caos y la destrucción en el Más Allá y la Tierra, resucitando a los muertos que se encontraban en esta zona. Algunos de los vueltos a la vida serán Freeza, Raditz, Nappa, Slug, Coola y algunos más de su calaña, junto con la aparición especial de "un Dictador Invitado". De todos estos resucitados, tendrán que encargarse en la Tierra los pequeños Goten y Trunks, que tendrán que devolverlos a donde pertenecen.

Pero qué pasa con Janemba... ¿controlará el otro mundo?...

FICHA TÉCNICA:

Creador: Akira Toriyama
Guión: Takao Koyama
Música : Sunsuke Kikuchi
Director de animación: Nao Yamamuro
Director artístico: Ken Tokushige
Director: Yamauchi Shige
Producida por Toho
Realizada por Toei Animation



Gokuh, por supuesto, intentará detenerlo, al darse cuenta de lo que ocurría. Directamente mide sus fuerzas con Janemba, enfrentándose a él en Supersaiyan de nivel 3, pero el demonio es aún más poderoso de lo que esperaba. A Gokuh sólo le queda una posibilidad...Vegeta!!, el Príncipe de los Saiyans se encuentra viviendo en el Más Allá, al estar muerto, igual que Gokuh, decidiendo éste último fusionarse con Vegeta, de igual manera que hicieron Goten y Trunks. De dicha Fusión aparecerá un nuevo guerrero que se llamará: Gogeta!! (Gokuh mas Vegeta), el cual tiene un poder más que sobrado para enfrentarse al demonio de la zona kekai, Janemba...

SLAM DUNK

Otro de los platos fuertes de la Feria de Animación es la tercera película de Slam Dunk, serie creada por Takehiko Inoue y protagonizada por Hanamichi Sakuragi, un estudiante de secundaria que entra en el equipo de baloncesto del instituto Shohoku por el amor de una chica (Haruko), hermana del capitán, Akagi. El argumento de la película transcurre tras la derrota ante el equipo del Nankai (manga 16), en la liga de la provincia de Kanagawa. El equipo acuerda un enfrentamiento amistoso contra el Ryokufu, un potente rival que tiene entre sus filas a una de las grandes estrellas del campeonato: Michael Okita, un jugador recién llegado de los Estados Unidos. Pese a que el Shohoku tiene a su capitán lesionado, tendrá que ganar este partido para poder afrontar con moral y dignidad las siguientes rondas de la liga provincial.

En esta tercera entrega fílmica de Slam Dunk también podremos ver cómo Hanamichi luce un sorprendente cambio de look con su espectacular rapada.

FICHA TÉCNICA:

Título: Sohoku saidai no saki! Kiero Sakuragi Hanamichi. (Ánimo Hanamichi Sakuragi! La gran crisis del insituto Shohoku).
Creador: Takehiko Inoue
Director: Hiroyuki Kakudo
Guión: Yu Sugara
Música: BMF
Director de animación: Yoichi Onishi
Director artístico: Nobuhito Sakamoto



MARMALADE BOY

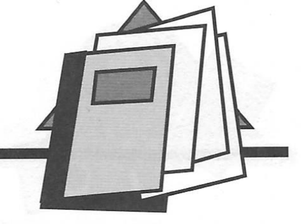
Marmalade Boy es una película que ve la luz gracias a la popularidad del manga que le da nombre. En concreto se trata del prólogo a la serie de T.V., y la historia es bastante sencilla: los hijos de una pareja de divorciados (de dos parejas distintas) viven juntos. Uno de ellos es Miki, una chica amante de los deportes (en especial del tenis), y el otro es Yu, un chico secretamente enamorado de Miki. A partir de aquí, las situaciones típicas de un shojo manga comienzan a sucederse...

Pese a que el argumento en sí no nos aporta mucho más, Marmalade Boy es una de las series de moda en Japón, llegando a aparecer una cantidad considerable de merchandising (entre ellos una colección de P.P. Card) y la citada serie de T.V.



FICHA TÉCNICA:

Título: Marmalade Boy
Creador: Ayumi Yoshiumi
Director: Akinori Yabe
Guión: Aya Matsui
Director de Animación: Yoshihiko Magoshi
Director Artístico: Hiromitsu Shiozaki



MANGAS de LUCHA

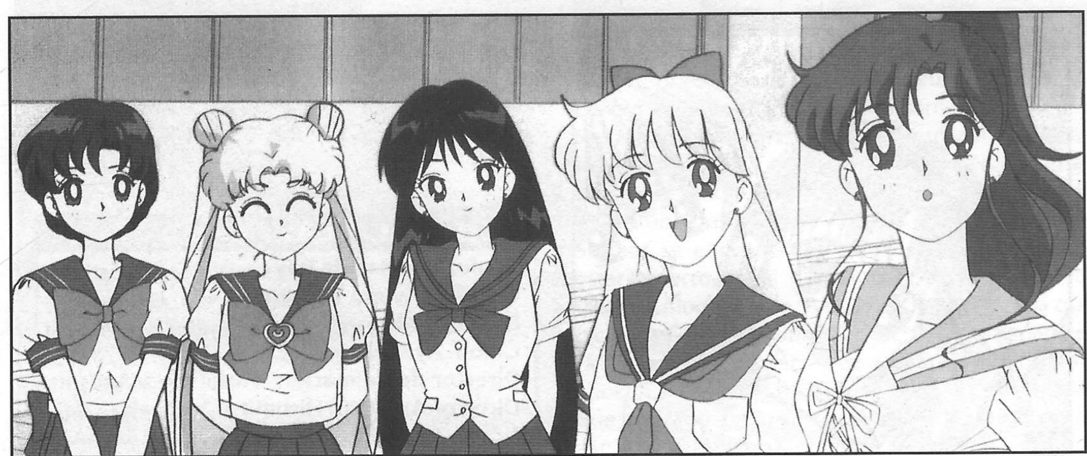
En primer lugar, consideremos a los "mangas de lucha" como aquellos en los que la acción y/o la trama argumental se basa en sucesivos enfrentamientos de los personajes (de todas formas, esta clasificación es muy subjetiva), que se ven obligados a entablar combates o sencillamente recurren a éstos para conseguir un objetivo. El ejemplo más evidente es, obviamente, Dragon Ball, serie que revolucionó (o más bien creó) el subgénero de los "mangas de lucha". Hasta entonces los exponentes más conocidos eran las historias enmarcadas en un entorno deportivo, del tipo de Ashita no Jo, el célebre manga realizado por Asao Takamori y Tetsuya Chiba, que narra las aventuras de Jo Yabuki, un joven boxeador que intentará abrirse paso en el mundo del boxeo. Asimismo encontramos la serie Kinnikuman de los Yudetamago, ambientada en el mundo de la la lucha libre (pero con ingredientes superheroicos) y más conocida por su emisión en las autonómicas como Musculator, en donde un ridículo superhéroe, Kinnikuman, se enfrentará a los luchadores con superpoderes de diferentes partes del mundo y el universo; precisamente, uno de los rivales de Kinnikuman (el representante de China, Ramenman) fue el protagonista de una serie derivada de esta última: Tatakae! Ramenman, también de los Yudetamago.

Pero la verdaderamente iniciadora de este subgénero es la serie cumbre de Akira Toriyama: peleas, combates, torneos, sorprendentes técnicas de lucha, poderes energéticos y enemigos cada vez más poderosos son ingredientes que en mayor o menor medida han ido surgiendo en mangas posteriores a Dragon Ball, las series más importantes (y más conocidas) podrían ser estas:

SAILOR MOON

En 1992 Naoko Takeuchi creó para la revista Nakayoshi (editada por Kodansha) una nueva serie que pronto iba a convertirse en un rotundo éxito, su nombre: Bishojo Senshi Sailor Moon (Bonita Guerrera Sailor Moon), que en la actualidad lleva un total de 8 tomos. En esta historia, bajo la apariencia de un shojo manga se esconde una verdadera historia de lucha, amistad y amor...porque no hay que olvidar que después de todo es un shojo manga.

La historia en sí, no es muy original: un buen día una chica (Usagi Tsukino) recibe poderes mágicos con los cuales tendrá que combatir el mal, al más puro estilo de series de la "talla" de Maho no Idol Pastel Yumi o Maho no Star Magical Emi, emitidas por Tele 5 con los títulos, respectivamente, de "Sandy" y "Mágica Emi". Pero gracias a un trasfondo épico (salvar el mundo de manos de unos terribles villanos), buenas dosis de humor y un look inconfundible, la serie ha conseguido superar a sus antecesoras (tampoco era muy difícil) y situarse entre las favoritas del público japonés y español. De todas formas, esta serie también tiene sus dosis de violencia que sirve como contrapunto a la imagen de shojo manga que tiene este manga/anime.





© Masakazu Katsura / Shueisha

DNA 2

Este manga, que en ciertos aspectos ha sido influído por Dragon Ball, fue realizado entre 1993 y 1994 para el Shonen Jump semanal, constituyendo el último éxito de Masakazu Katsura después de Video Girl AI (su obra maestra), aunque haya realizado episodios especiales desde entonces como Woman in the Man (Shonen Jump 5–6, 1993), Zetman (Shonen Jump Special Autumn 1994) o Shadow Lady (Shonen Jump 3–4, 1995), u obras de menor extensión como la propia Shadow Lady (diferentes historias cortas en V–Jump, entre 1992 y 1993).

Dna 2 entra dentro de la dinámica de manga de ciencia ficción que Katsura ya había introducido en Wingman y Choki Doin Vander, en los cuales mezcla batallas, humor, triángulos amorosos y una pizca de ciencia ficción.

Esta serie trata un aspecto actual, referente a la masificación y el crecimiento de la raza humana, trasladada a un futuro no muy lejano (dentro de 60 años, más o menos) donde una joven de 16 años, Karin Aoi, decide viajar a nuestro tiempo para arreglar parte de ese problema. Mientras, en nuestro tiempo, un estudiante de 16 años llamado Junta Momonari se siente muy desgraciado debido a que en situaciones comprometidas con las chicas no consigue evitar ponerse a vomitar (!!!). Sin saber nada, Junta será el responsable en el siglo XXI de parte de ese crecimiento peligroso de la humanidad ya que lleva codificado en sus genes una mutación que hará de él un gran megaplayboy (todo un casanova). Este aspecto, positivo para él, provocará que cuando tenga un hijo, éste herede los genes mutados de su padre y se convierta en otro Megaplayboy y así sucesivamente.

Esta es la sinopsis de un manga que no entra de lleno dentro del género de "ligues" (Video Girl AI) ni de lucha (DB, YuYu Hakusho), sino de ciencia ficción, pero que a su vez ha sido influído por Dragon Ball en ciertos aspectos. Uno de los ejemplos más claros es el parecido entre Son Gokuh Supersaiyan u Junta supermegaplayboy. Además de varios superpoderes como la supervelocidad, fuerza, teletransportación (parecido al Shunkanido) etc. El enemigo de Junta es un compañero de instituto llamado Ryuji Sugashita que, por culpa de un accidente provocado por Karin obtiene poderes de absorción (al más puro estilo Cell).

En fín, una historia que sin llegar a entrar dentro de los "mangas de lucha" sí que ofrece ciertas similitudes.



© Masakazu Katsura / Shueisha

DRAGON QUEST (DAI NO DAIBOKEN)

Conocido también por el infame título de "Las Aventuras de Fly", este manga, realizado por Riku Sanjo y Koji Inada, basado en el juego Dragon Quest (primero para Nintendo y luego para Super Nintendo) y cuyos personajes están diseñados por Akira Toriyama entra de lleno en el subgénero "mangas de lucha". En su interior encontraremos lo imprescindible: héroes puros de corazón, malos que no lo son tanto, poderes mágicos (en sustitución de los energéticos) y épicas batallas contra poderosísimos rivales.

Su historia es simplona y sin demasiadas complicaciones, aunque a medida que avanza la serie van surgiendo varios subargumentos. Centrándonos en la historia, podemos ver cómo un muchacho (Dai),que fué abandonado en una isla repleta de extraños monstruos, se erigirá como Campeón de la humanidad en su lucha contra el Rey Demonio Hadler. En su camino, Dai encontrará a varios amigos y aliados que le ayudarán en su lucha contra el mal, de entre los cuales podemos destacar a: Mam (protagonista femenina de la serie), Avan (maestro de guerreros, que aparentemente morirá para reaparecer mucho después), Pop (alumno de éste último), Crocodine y Hyunkel (en un principio, dos de los villanos de esta serie).



© Riku Sanjo – Koji Inada / Shueisha

SAINT SEIYA

Uno de los autores que podrían encasillarse dentro de lo que denominamos "mangas de lucha" sería Masami Kurumada. Habiendo realizado varias obras para Shueisha (dentro del Shonen Jump semanal), vemos que todas ellas tienen como denominador común la violencia, los altos valores morales y los adolescentes rebeldes. Entre los trabajos de Kurumada destacan Ring ni kakeru, Thunder clap Zaji y Silent Knight. Estos dos últimos serían antecesores de su obra más famosa: Saint Seiya, más conocida como "Los Caballeros del Zodíaco" (otra mongólica traducción venida de Francia) y que comenzó a publicarse a principios del año 86 en el semanario Shonen Jump. La historia se basa en una leyenda según la cual, cada vez que sobre la Tierra se cierne una amenaza, surgen unos caballeros que la defenderán. El protagonista es un huérfano llamado Seiya que fué reclutado por una organización que se dedica a recoger niños para instruirlos como posibles caballeros. De esta manera, Seiya se convertirá en Caballero del Pegaso (cada caballero representa una constelación). Junto con Shiryu (Dragón), Hyoga (Cisne), Shun (Andrómeda), Iki (Fénix) y Saori Kido (la reencarnación de Atenea), Seiya tendrá la misión de luchar por la paz en el mundo y la protección de Atenea. El éxito de la serie hizo que se publicaran un total de 28 mangas y se hiciera una adaptación televisiva de 114 episodios, con lo que se llegó a adaptar más de la mitad del manga original. La diferencia entre las dos versiones varía bastante en detalles aunque la línea general es la misma. Los caballeros protagonistas se ven enfrentados a otros caballeros para defender la paz en diferentes sagas, todas de semejante desarrollo. Al final de la serie, los caballeros sacrifican sus propias vidas en defensa de Atenea, en su lucha contra el enemigo final:

© Masami Kurumada / Shueisha



© Masaomi Kanzaki / Tokuma Shoten

Hades. Este fín hace que la historia, a pesar de traer consigo una considerable violencia (más cruda en el manga que en la serie de T.V.), posee una gran carga ética y moral.
Los combates dentro de la serie se basan en una combinación de artes marciales, torneos medievales (más por las propias armaduras, armas y escenarios que por la lucha en si) y finalmente la utilización de la fuerza interior para desarrollar ataques físicos y mentales. Se podría decir que el conunto de las obras de Kurumada ha creado una vertiente de los mangas de lucha que se conoce habitualmente con el nombre de mangas de armadura.

STREET FIGHTER II

A primera vista podríamos decir (y no andaríamos muy equivocados) que Street Fighter es simplemente un videojuego. Pero gracias a las adaptaciones que se han llevado a cabo en el manga y la animación podemos admitir que está completamente integrado en el mundo del manga, siendo su versión más conocida la de Masaomi Kanzaki (todo un lujo).
La historia es esta: varios luchadores, destacando a Ryu y Chun Li, buscan enfrentarse y derrotar (por un motivo u otro) a Vega (aquí conocido como M. Bison), un siniestro luchador que dirige una terrible organización terrorista. Sobre el argumento poco más, salvo destacar el entorno y las características que hacen de Street Fighter uno de los juegos y series más famosos como son el tipo de esquema que sigue el videojuego/manga en forma de combates que se van sucediendo entre los personajes, llegando a un épico final. Y también detalles inspirados en Dragon Ball, como el Hadoken de Ryu y Ken o el look de éste último (parecido al de Gokuh). En resumen: un auténtico exponente de "los mangas de lucha", y que abarca otros personaje y autores al margen de la obra de Kanzaki, y que analizaremos en el extenso dossier de nuestro próximo Kame.

YU YU HAKUSHO

Yu Yu Hakusho es uno de los últimos éxitos aparecidos en Japón. Se publicó semanalmente en el Shonen Jump desde 1991 hasta 1994, abarcando un total de 19 tomos.
Su autor, Yoshihiro Togashi, combina en este manga una serie de elementos sobrenaturales (fantasmas, demonios, resurrecciones...) con clichés de Dragon Ball (torneos, poderes energéticos, enemigos despiadados...) y en medio de todo está nuestro protagonista: Yusuke Urameshi, un chico aparentemente normal pero... ¿Cómo se vió invo-



© Yoshihiro Togashi / Shueisha

lucrado en todo esto? Yusuke es un estudiante (de lo que en Japón equivaldría a la secundaria), con un carácter bastante difícil, basta decir que es el jefe de una de las pandillas de la escuela... Todo comienza cuando muere intentando salvar a un niño que iba tras un balón. Después de morir es conducido ante Enma (el juez de los muertos) pero su sorpresa es mayor cuando en lugar de éste, encuentra a su hijo, Enma Jr., con aspecto de niño de pocos años y chupete incluído. Koenma (que así se llama) le informa que por su culpa, el niño que salvó ha resultado herido, ya que si no hubiera intervenido, habría cogido la pelota sin sufrir daño alguno. A pesar de esto y debido a su buena intención, Koenma le propone volver a vivir a condición de cumplir varias misiones sobrenaturales. Más adelante, a causa de la aparición de enemigos con superpoderes y la celebración de torneos, la serie iniciará una espiral de violencia que en un principio no se hacía presagiar.

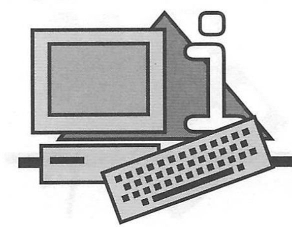


Los combates se desarrollan al más puro estilo Dragon Ball (aunque en Yu Yu Hakusho la violencia es mucho mayor) entre cañones de energía, telekinesis, poderes mágicos y golpes espectaculares, haciendo de esta serie una de las más trepidantes del panorama actual.

HOKUTO NO KEN/EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

Esta serie, habiendo aparecido meses antes que Dragon Ball en las páginas del semanario Shonen Jump es, junto a ésta, una de las iniciadoras de los "mangas de lucha". La realización corre a cargo de Bronson (guión) y Tetsuo Hara (dibujos).
La historia comienza tras un habitual y poco original holocausto nuclear, dejando tras de sí un planeta yermo y desolado en donde sólo los más fuertes sobreviven; los inocentes y débiles son aplastados (y en la mayoría de los casos masacrados) y sólo con la aparición de Kenshiro, el héroe de la historia, surge un rayo de esperanza. Ken, que ostenta el sobrenombre de "Puño de la Estrella del Norte", tendrá que combatir a muchos y diferentes enemigos hasta enfrentarse a su rival más poderoso: Raoh, un antiguo compañero del templo en que estudiaban artes marciales.
La serie llega a convertirse muy a menudo en el estandarte de la violencia: cuerpos que revientan o son cortados a tiras, decapitaciones, sangre a raudales, torturas, más y más sangre convierten a este manga en uno de los más violentos... pero en contra de lo que se pudiera pensar, no puede calificarse en absoluto como una serie "para adultos", sino todo lo contrario: el Puño de la Estrella del Norte puede muy bien considerarse como una serie para lectores jóvenes, como lo serían Saint Seiya o Kinnikuman, ya que en Japón una serie que conlleva un marcado tono erótico como Dna 2 o llegue a una espiral de extrema violencia como en el Puño no tiene por qué ser considerada para mayores de 18, 20 0 969 años, mientras sean destacados valores tales como la amistad, la camaradería, el sacrificio personal o la autosuperación entre otros. Resumiendo, para los japoneses poco importa la fachada, lo realmente importante es el fondo y el trasfondo de la serie en cuestión, llámese el Puño, Dragon Ball, Ranma 1/2 o Dna2.
Para acabar, sólo apuntar que se podrían haber mencionado otras series como Ranma, Jojo, Sakigake! y muchas otras pero que por una razón u otra no han aparecido. Sin embargo espero que este pequeño abanico de series haya sido suficiente para dar una idea de las obras que más han influído en el subgénero de los mangas de lucha.

Estudio INU





LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS EN BARCELONA

Seguro que habéis notado que en Barcelona son, cada vez más, las librerías especializadas que surgen como consecuencia del fenómeno manga. Aquí vamos a intentar orientaros de: cuáles son las mejores, que podéis encontrar en ellas y, lo más importante, su ubicación.

NORMA COMICS:

Passeig Sant Joan, 9 - 08010 BARCELONA

¿Que os vamos a contar de la librería pionera en artículos japoneses, que no sepáis ya?

Su establecimiento consta de dos pisos, separados en función del tipo de material a la venta. Es en el sótano donde podemos encontrar la sección japonesa, en la que podréis ver desde: mangas de todo tipo (de series famosas y no tan famosas) hasta películas o merchandising diverso. Para todos los gustos y edades.

Lo más destacable es la asiduidad con la que reciben el material. Los encargados de llevar todo este tinglado (que los sábados tarde se vuelven locos ante la avalancha de aficionados) saben realmente de lo que están vendiendo.

CONTINUARÁ:

Vía Layetana, 29 - 08003 BARCELONA

Al igual que la anterior consta de dos plantas y es, también, en el sótano donde podemos encontrar nuestro pequeño mundo del manga.

Tarjetas, calendarios, gomas, lápices y, para los coleccionistas de maquetas, figuras de resina bastante curiosas.

También fue una de las primeras librerías que importo mangas de nuestra serie preferida D.B.Z.

La recepción de material es muy aceptable, aunque los precios...

ANTIFAZ:

C/ Gran de Gracia, 205 - 08012 BARCELONA

Una de las librerías con más carisma de Barcelona, aunque en relación al material japonés podemos encontrar, únicamente, lo último del mercado tal como mangas de las series más famosas, calendarios y tarjetas (aunque no muchas). Los muñecos también tienen un apartado especial en este establecimiento.

Los precios son estables y los dependientes sabrán atenderte bien.

NEWTON:

C/ Riera alta, 8 - 08001 BARCELONA

Sus dimensiones son pequeñas pero su presentación es buena. También disponen de lo último en mangas famosos y puedes encontrar revistas de animación japonesas, las últimas maquetas, calendarios, ramis, etc.

En relación al merchandising japonés, como tarjetas y derivados de estas, solamente tenéis que insistir en pedirlas y pasará poco tiempo hasta que las reciban.

VÉRTICE:

C/ Provença, 138 - 08029 BARCELONA

Una de las últimas librerías que se estableció para vender material procedente de Norteamérica. Pero no por esto se han quedado estancados, han evolucionado, como toda buena librería profesional, y tiene su pequeño apartado al manga.

Puedes encontrar sobretodo tarjetas y, al igual que Newton, solamente tendréis que insistir en que traigan el material que preferais.

La tienda es grande, espaciosa, bien presentada y los dependientes (que son por muchos de nosotros bien conocidos) son de lo mejor en Barcelona en la atención al cliente, aunque necesitan una pequeña dosis de información japonesa.

KASUMI:

C/ Urgell, 99 - 08015 BARCELONA

Primera librería especializada en Manga y auténticamente Japonesa, ya que en principio su finalidad es ser una especie de biblioteca para los japoneses residentes en Barcelona.

Pero como buena librería Japonesa, no podía ser menos y podemos encontrar merchandising variado de DBZ tales como seal, changing card, targetas de Bandai, maquetas, etc...

La tienda es de estilo japonés, espaciosa y bien presentada.

MERCADO DE SAN ANTONIO:

Ronda Sant Antoni s/n

En esta dirección y, únicamente los domingos por la mañana de 9:00 a 14:30, podéis encontrar además de las librerías anteriormente citadas (NORMA, ANTIFAZ y NEWTON, solamente) que traen una muestra del material que venden en sus tiendas, la primera librería que vendió en el mercado de San Antonio material japonés. Esta librería es RENRAKU situada en Mataró, calle Sant Cugat 19 y que en el Mercado se conoce como KAIZOHKULAND. Está en calle Borrell, esquina Manso. Aunque no hay gran cantidad de material, puedes solicitarles lo que quieras y te lo servirán cuanto antes.

Al contrario que las anteriormente citadas, el espacio es pequeño. La atención al cliente es muy aceptable y los precios son buenos.

1– NORMA COMICS
2– CONTINUARÁ
3– ANTIFAZ
4– NEWTON
5– VÉRTICE
6– KASUMI
7– MERCADO DE SAN ANTONIO



BASTARD!!

Esta serie de manga que ahora estrena Planeta tiene a sus espaldas una estupenda producción animada en forma de seis OVAs de 30 minutos de duración (cada uno).

Bastard!! comenzó su andadura por el Shonen Jump Weekly Special (Shueisha) en 1988, y ya desde el principio comenzó a destacar de entre las demás series. A raíz de este éxito llegó la esperada realización de los OVAs, que serían editados con una periodicidad mensual a partir del mes de septiembre de 1992 hasta febrero de 1993 (en total seis cintas y tres Laser Disc).

Su argumento nos traslada a un futuro en el cual un desastre mundial provoca la caída de la raza humana en una época donde reina la ley del acero y la brujería. En ésta un poderoso hechicero llamado Dark Schneider (D. S.) es despertado por un mago gobernante de un reino acosado por las huestes de un malvado brujo llamado Abigail. Una vez eliminada esta amenaza, D. S. debe hacer frente a numerosos problemas que había provocado en su anterior vida y que ahora involucran a sus "amigos".

Por ejemplo, se encuentra con el rapto de la protagonista femenina, Yohko, por parte del maestro ninja Gara, un antiguo rival que tras un feroz combate con D. S. termina aliándose con él. Posteriormente, nuestra chica es de nuevo raptada por el vampiro Dai-Amon mientras buscaba a D. S., pero éste la rescata derrotando al vampiro de una forma más bien ridícula. Tras estas aventuras, D. S. y su antiguo amor Ashes Nei (una bella elfa) se enfrentan en singular combate. Ella había sido hechizada por Abigail, ordenándole



matar a D. S. ya que de lo contrario se convertiría en sapo (!!!). Esta tensa y complicada situación entre los dos contendientes es solucionada gracias a un acto heorico de D. S... se arranca su propio corazón para librar a Nei de la maldición.

Abigail, que piensa haberse librado de su mayor enemigo, ve cómo su camino hacia la supremacía total se abre paso. Sin embargo, un renacido D. S. intentará, por última vez y con la ayuda de sus aliados (Gara y Neil), que Abigail lleve a cabo sus maléficos proyectos.

Así se desarrolla la acción hasta el sexto OVA, aunque por supuesto, la historia de D. S. no termina aquí. El argumento de esta serie de OVAs está directamente extraído del manga de Hazushi Hagiwara, respetándolo fielmente también a nivel de diseño.

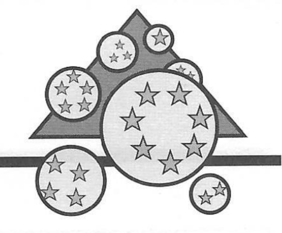
Complementando a los OVAs podemos encontrar 3 CDs que abarcan dos episodios cada uno y recopilan toda la música instrumental de éstos. Su duración está comprendida entre los 50 y 70 minutos cada uno. De estos CDs destaca el tema del cierre (Monocrom Trouble), ya que a diferencia del resto, es una canción compuesta por Ari Sekine e interpretada por un cantante muy popular en Japón: Toshiki Yonekura.

Esteban Canalejo

FICHA TÉCNICA:

Editor: Jump Video
Duración por cinta: 30 minutos
Precio por cinta: 4.500 Yens

Autor: Hazushi Hagiwara
Director: Katsuhito Akiyama
Guión: Hiroshi Yamaguchi
Diseño de personajes: Hiroyuki Kitazume
Música: Kohei Tanaka
Presentación: Hirohide Fujiwara
Masami Ohari
Animación: Takehiro Nakayama
Naoyuki Onda
masanori Nishii
Hiroyuki Ochi
Kunihiro Abe
Director de arte: Shigemi Ikeda
Sonido: Miwa Iwanami
Jefe de Producción: Yasuo Hasegawa
Producción: AIC
Organización: Tomio Annen

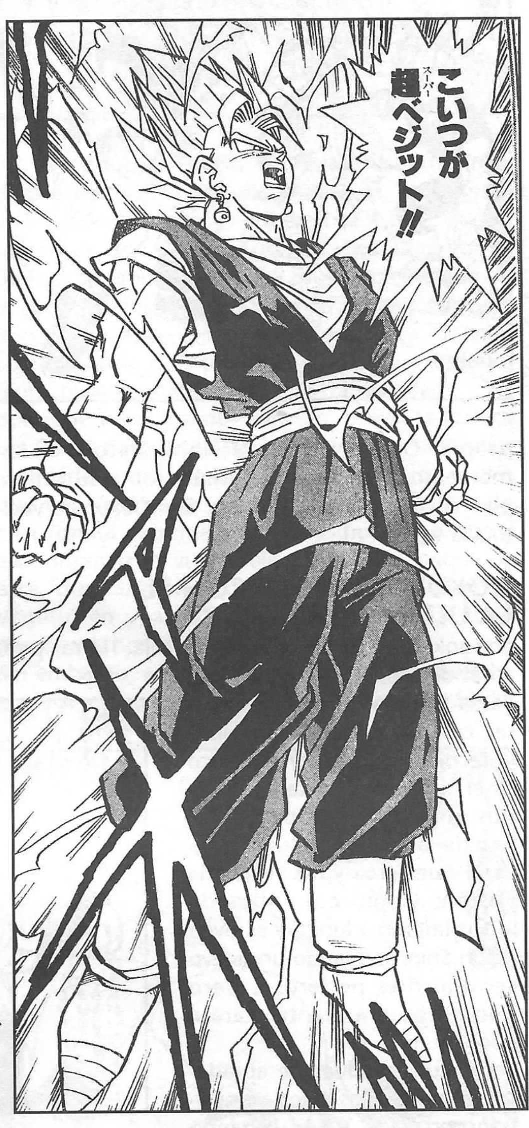


EL REGRESO DE GOHAN

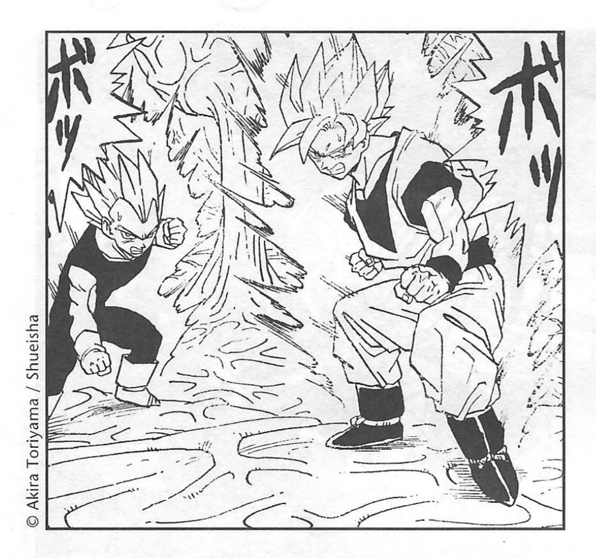
RESISTENCIA DESESPERADA

En Kaioh Shin Kai, Gohan ha terminado su entrenamiento y se despide de su padre. De regreso a la Tierra, se encuentra con la masacre realizada por Boo. Gohan, ataviado con la misma ropa que Gokuh y con una fuerza superior al de un Supersaiyan (pese a que su pelo continúa oscuro, en su estado normal), se presenta ante Boo. Este, al verse amenazado por Gohan, aprovecha un despiste para comerse, ahora de una manera más elegante, a Gotenks y a Piccolo, con lo cual aumenta su fuerza e inteligencia y adquiere un aspecto más sofisticado. Mientras tanto, se les unen como espectadores Mr. Satan, Dende (que sobrevivió a la matanza en el Palacio y creando así la posibilidad de usar las DB) y Ten Shin Han, que salva la vida de los otros dos. Boo, mucho más poderoso que antes, lanza un ataque devastador contra





Gohan, viéndose éste limitado por la absorción de Gotenks y Piccolo por parte de Boo que en caso de que lo destruya, puede acabar con la vida de sus amigos. De esta forma, Gohan, es golpeado sin piedad. Gokuh observa, impotente y lleno de rabia, el combate desde Kaioh Shin Kai, a través de una bola de cristal. El viejo Kaioh Shin Sama (que se había encargado del entrenamiento de Gohan) al ver como la ira inunda a Gokuh, propone un cambio: devolverle la vida a cambio de la suya



propia. Gokuh accede de inmediato y en un momento la corona que estaba sobre su cabeza pasa al viejo Kaioh Shin Sama. Son Gokuh ha vuelto a la vida.

GOKUH REVIVE (Y CON ÉL, LA ULTIMA ESPERANZA)

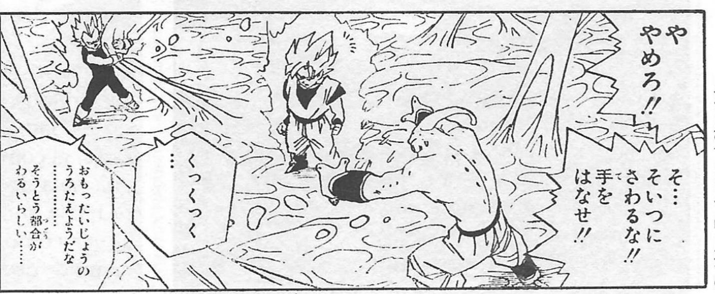
Songokuh se dispone a volver a la Tierra, pero antes de ello, el viejo Kaioh Shin Sama le regala unos pendientes, con los cuales podrá realizar la técnica de la Fusión. El truco es el siguiente: basta con que dos individuos compartan un par de pendientes (uno para cada guerrero) y, se realiza la Fusión. Como conejillos de indias utilizan a Kibito y al joven Kaioh Shin, formando un nuevo ser aun más poderoso, pero que no podría plantar cara a Boo.
Songokuh, después de agradecer la ayuda a los Kaioh, se teletransporta a la Tierra, llegando en un momento crítico, ya que el diablo Boo, aburrido de pelear, está a punto de lanzar una enorme bola de energía para destruir el planeta, ahora desierto, y llevarse por delante a Gohan, Ten Shin Han, Chaoz y Mr. Satan. Gokuh aparece ante la sorpresa de todos, a espaldas de Boo y lo parte en dos con un disco de energía (similar a los que utiliza Krilyn), evaporando así la bola de energía que el monstruo iba a utilizar.
Boo no se ve afectado, ya que es capaz de regenerarse de cualquier herida, y se alegra de ver de nuevo a Gokuh y así, seguir peleando. Son Gokuh no pierde tiempo y lanza un pendiente, para fusionarse, hacia Gohan, pero con tan mala fortuna que esté no puede alcanzarlo y cae en una de las grietas del suelo creadas durante el combate contra Boo.



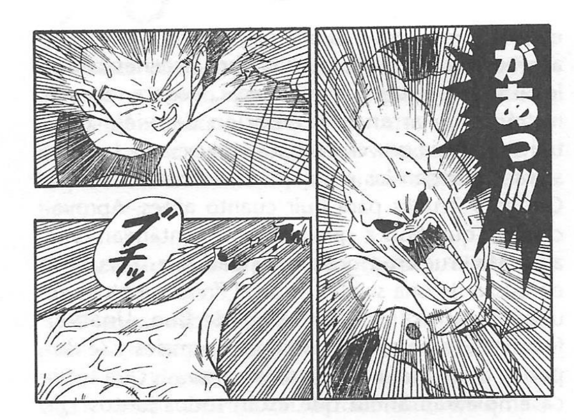
BOO APLASTA TODA RESISTENCIA

Mientras Gohan busca desesperadamente el pendiente, Boo inicia un frenético contraataque. Primero noquea a Ten Shin Han y cuando se dispone a eliminar a Gohan, le sale al paso Gokuh en estado de Supersaiyan 3. Al mismo tiempo el poder de Boo disminuye, debido a que el tiempo de Fusión de Gotenks ha finalizado. Pero antes de que Son Gokuh le ataque, Boo reacciona rápido y engulle a Gohan, que acababa de encontrar el pendiente.





© Akira Toriyama / Shueisha





Acto seguido las dos partes de Boo se unen, devolviéndole una todavía mayor fuerza.

Ahora que Gohan ha desaparecido, Gokuh a pesar de tener los dos pendientes, no tiene a nadie con quien fusionarse... Ten Shin Han está malherido y Dende no es un guerrero. La única opción es Mr. Satan (?). Boo se burla de él y le ofrece cinco segundos para decidirse, pero cuando le va a lanzar el pendiente a Mr. Satan ocurre algo inesperado: una energía conocida acaba de llegar a la Tierra... es la de Vegeta.

VEGETA Y KAKAROTTO = VEGETTO

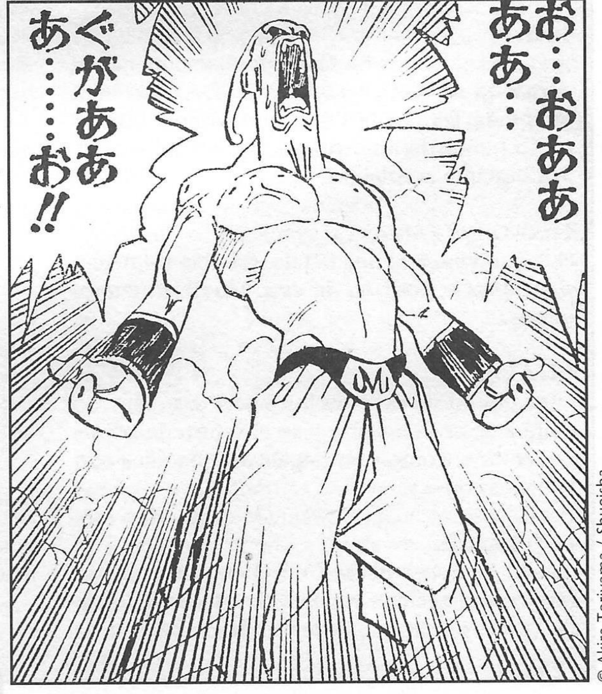
Gokuh se teletransporta hasta donde se encuentra Vegeta, descubriendo que Baba (con permiso de Enma Daioh, el juez de los muertos) ha conseguido traer de regreso al Príncipe de los Saiyans, al menos por un día, a la Tierra. Inmediatamente Gokuh explica la situación a Vegeta y aunque su orgullo le hace sentirse reacio a la Fusión de ambos, finalmente accede al sentir el enorme poder de Boo. Este, comprendiendo la estrategia, vuela a toda velocidad hacia ellos, y en esos momentos (y justo cuando los tenia al alcan-



ce) se produce la Fusión. Ha nacido Vegetto, fruto de la combinación de Gokuh y Vegeta. El poder de esta Fusión es inmenso y aterroriza a Boo, que es objeto de una serie de golpes y patadas que le desfiguran, con una técnica muy parecida a la de Vegeta, extiende sus dedos y atraviesa y cuelga a Boo con un rayo sólido. Vegetto arranca el tentáculo que tiene el diablo sobre su cabeza y lo desintegra, todo con una asombrosa tranquilidad.

Boo, que no se da por vencido, utiliza la técnica del Ghost Kamikaze Attack y crea cinco fantasmales imágenes de sí mismo. Vegetto fulmina el ataque con rapidez y se planta delante de Boo, lo cual resulta extremadamente estúpido, ya que a esta distancia es vulnerable a cualquier ataque de éste, que lanza uno de sus rayos y convierte a Vegetto en una bola de chicle con lo que todo parece estar perdido.

Sin embargo, antes de que Boo pueda comérselo, el chicle cobra vida y comienza a moverse rápida-



mente, a golpear y atravesar el cuerpo del demonio que, ante un enemigo tan poderoso y escurridizo a la vez, prefiere devolverlo a su estado normal. Vegetto decide acabar de una vez por todas con el maléfico Boo pero antes deja diez segundos al diablo para que intente un nuevo ataque. Un nuevo error, ya que otra vez, una de las partes seccionadas de Boo (cuando la bola de chicle le atravesaba) crece y engulle a Vegetto, uniéndolo al demonio. Pero no está todo perdido, ya que dentro de Boo hay un pequeño mundo de vísceras... en el que Gokuh y Vegeta se pueden mover a su antojo. Apresado entre las paredes se encuentra un embrión que contiene al primer Boo, y junto a él todos los demás personajes absorvidos por él. Vegeta descubre que es el sistema que Boo emplea para utilizar su energía... pero el enemigo aparece de nuevo ante ellos para hacerles correr igual suerte que sus compañeros. Vegeta reacciona rápido y arranca el embrión del viejo Boo, transtornando gravemente a su adversario. Los dos saiyans recogen los embriones de Piccolo, Gohan, Gotten y Trunks para huir cuanto antes. Aprovechando que Boo a quedado momentáneamente aturdido, vuelan a gran velocidad por su cuerpo en busca de una salida... que al fín encuentran en uno de los orificios craneales de Boo. Una vez fuera, recobran sus dimensiones normales y se disponen a afrontar una vez más a Boo... ¿Qué táctica emplearán ahora que están todos juntos? ¿Y qué sorpresas esconde todavía su enemigo?

Francisco Galindo y Manuel Guerrero

MERCHANDISING

SUPER BATTLE PART 12:
Ya tenemos en España a nuestra disposición en las librerías especializadas esta nueva entrega de 44 tarjetas de BANDAI que abarcan del n° 485 al 528 inclusive.
En esta parte encontraremos al Super Boo, la Fusión de Goten y Trunks (Gotenks) y como siempre algunas tarjetas que rememoran etapas anteriores.
Imprescindible para los coleccionistas.

SEAL:
Tiras adhesivas que hasta ahora solamente habíamos visto de SAILOR MOON. Esta vez son imágenes de DRAGON BALL que podéis utilizar como punto de libro o de lo que se os ocurra. Son bastante aceptables.

CHANGING CARD:
El tamaño es el de una tarjeta. Cambia la imagen si cambias la posición de ésta. Muy bien conseguidas.

FILM CARD:
Otro último invento de los japoneses. Tamaño de tarjeta, coleccionables, en el centro de la cual podemos encontrar un negativo fotográfico con imágenes de la serie.

ACTION KIT:
A falta de Super Battle Collection nos tenemos que conformar con estas. Móviles en su totalidad, cada personaje puede cambiar la parte de la cabeza para convertirlo en Super Saiyajin. No están nada mal.
Los personajes que se pueden encontrar son: Son Goku, Gohan, Goten y Trunks (en el mismo pack) y, por último, Goku Super Saiyajin 3.

CARDDASS PARTE 22:
Se trata de la última parte comercializada por Bandai. En total són 42 tarjetas que reflejan imágenes de la serie por orden cronológico de episodios, incluída la aparición de Gotenks Saiyajin.





CHARLA CON...

Óscar Valiente es un nombre que suena a todo aquel aficionado al manga que se precie. Para algunos es como una leyenda y para otros es un simple afortunado... pero lo cierto es que nuestro entrevistado del mes encarna al aficionado que ha llegado a lo más alto... y por si fuera poco, en un tiempo récord.

Empezamos con la pregunta típica... dinos qué figura en tu DNI.

Bueno... nací en abril del 76 en Salamanca, después viví en Leganés (Madrid) y más tarde en Vinaroz (Castellón) donde he pasado la mayor parte de mi vida y estudié Delineación. Actualmente vivo en Barcelona, donde resido desde hace casi año y medio.

¿Cómo empezaste en esto de los comics y más concretamente el manga?

Como muchos lectores ya sabrán, una de mis grandes aficiones era el dibujo, y siempre había destacado por esta faceta. De pequeño me encantaban Jan e Ibáñez, y después empecé a interesarme por el comic-book y el europeo, pero no a nivel de coleccionista. Mi verdadera obsesión surgió con los mangas -más en concreto con Dragon Ball-, que me cautivaron y me incitaron a averiguar todo lo posible de ellos. Creo que es también la historia de muchos otros aficionados.

¿Por qué te atrajo el manga?

Como digo, nunca había sido estrictamente aficionado al cómic, y tan sólo compraba números sueltos para estudiarlos de cara a mi dibujo. Lo que más me llamó la atención del manga es que era en blanco y negro y tenía una gran variedad de estilos. Era fabuloso encontrarse con el grafismo y la narrativa tan distanciada de Miyazaki, Ikegami, Toriyama o Shirow... encontré una diversidad inexistente en otros mercados.

Háblanos de tus dibujos.

Mis dibujos no fueron ni son nada, ahora no dibujo y lo que hacía antes era a nivel de aficionado, de aprendizaje. Quería ser dibujante y me pasaba muchas horas con el portaminas y el rotring... pero lo dejé por falta de tiempo cuando me lié con los artículos, el fanzine...

Eso, eso... tu fanzine. Manganime fue uno de los primeros fanzines españoles de manga y ha sido sin duda el molde de otros muchos que circulan actualmente. ¿Cómo surgió este proyecto?

Soy muy inquieto, y cuando algo me gusta mucho me vuelco con ello. Cuando surgió la idea de hacer Manganime, el único fanzine que había visto eran los Kiusap del amigo Cels Piñol (vivía en Vinaroz y no había librerías especializadas), pero comencé a darle vueltas al tarro para crear una especie de revista a lo cutre. Mandé cartas a Planeta para buscar colaboradores y la cosa resultó, al poco tiempo recibí multitud de cartas y nos pusimos a trabajar. Fue muy complicado, porque lo hacía todo yo solo, y me comunicaba con los colaboradores por carta o teléfono, ya que vivían en Barcelona, Madrid, Sevilla, Valencia... el intercambio de material y artículos fue frenético. El caso es que al final lo logramos entre todos, era febrero... marzo del 92. El nº 2 tenía que ser para el Salón del Cómic, y aunque con muchos problemas conseguimos sacarlo a última hora. Antifaz vendió los ejemplares, y después fue la única tienda que lo vendió en España (Paco fue el único que apostó de verdad por Manganime). Después, cuando ya íbamos a trabajar con imprenta, portada a color y gran tirada... las cosas se desviaron hacia otros caminos.



¿Cuántos ejemplares vendiste?

Del nº 1 he perdido la cuenta, pero no más de 1.000. Del nº 2 se han debido vender más de 2.000 ejemplares sin distribución, cantidad más que considerable en aquel tiempo, pero que ahora es casi una minucia (bueno, no tampoco tanto...).

¿Qué pasó después de ese número 2?

Pasado el Salón, Manga Video contactó conmigo y me comentaron la idea de hacer el Manga Zine. Nos pusimos a trabajar en ello y pensábamos en la idea de convertir Manganime en una revista. Después hize alguna colaboración para Planeta, conseguí el puesto en Norma y tuve que dejar Manganime, aunque Antonio Valentín intentó continuar la tarea con escasos resultados, ya que no tuvo la continuidad esperada.



¿Cuál fue exactamente tu relación con Manga Video?

Se limitaba principalmente a la realización del Manga Zine y un poco de asesoramiento en los primeros meses.

A propósito... ¿Qué pasa con el Manga Zine que no sale?

El problema radica en el planning de lanzamientos, ya que por diversos motivos Manga no puede definir con total certeza las fechas y títulos a lanzar en un trimestre. De todos modos se está buscando una solución.

Ahora trabajas para Norma, ¿Cómo lograste tu puesto viviendo en Vinaroz?

Es una historia muy curiosa, mandé un fax al director para darle a conocer Manganime y ofrecerle nuestros servicios como colaboradores para la línea manga que iban a emprender. Rafa Martínez me pidio una entrevista en Barcelona, pensé que me comentaría cómo iba a ser su politica editorial y esas cosas... y en cambio me ofreció directamente un puesto en su librería de Passeig de Sant Joan. Se trataba de iniciar la importación directa desde Japón de material japonés y crear un departamento en las librerías Norma... no me lo pensé demasiado e hice las maletas.

¿Estuviste trabajando en la librería bastante tiempo, no?

Sí, así es... unos 8 meses. Al principio era el último mono, era yo el que sacaba la basura, iba a buscar el agua, llevaba las cajas... fue un trabajo duro. Entonces el material japonés tan sólo ocupaba un hueco en una pequeña estantería. Después fue creciendo... ocupó una esquina, luego una pared... creamos el Club Otaku y ahora ocupa toda la planta baja de la tienda.

¿Pero trabajabas en la editorial y en la tienda al mismo tiempo?

No, al principio me centré exclusivamente en la tienda y en crear el Club Otaku... cuando ya estubo todo en marcha me pasaron a la editorial.

¿Cuál es tu tarea actualmente?

Ahora coordino y maqueto todo lo relacionado con los mangas de Norma, además de alguna cosa americana como el Mortal Kombat.

¿En qué consiste más concretamente tu trabajo?

Bueno... abarca todo el proceso de edición, desde elegir los títulos a publicar, la forma de publicarlos, rotularlos, traducirlos, promocionarlos... y luego todo lo concerniente al grafismo. Trabajo muy mano a mano con Rafa Martínez, que desde un principio me otorgó casi total independencia. ...Él supervisa todo el procedimiento, mientras otras personas como Xavi Marturet o Joan Redolad me ayudan cuando es necesario en temas de redacción y diseño.

¿Cuáles son los planteamientos y títulos de Norma para esta temporada?

Seguiremos con las series que tenemos en marcha y daremos vida a otras como Gamma "el Hombre de Hierro", Dark Angel, Riot, Sesame Street, Visionary... también haremos más merchandising y editaremos algunos libros de ilustraciones y novelas gráficas.

¿Cuál crees que es la situación de Norma respecto al resto de editoriales?

En el tema manga es la número 1 con diferencia y Planeta ha perdido muchísimos enteros con nuestra llegada. Norma tiene una agilidad y versatilidad que no tienen el resto de editores. Somos los únicos que regalamos posters con nuestros comics, que editamos libros de ilustraciones y merchandising, hacemos concursos y sorteos, tenemos la mayor oferta tanto en número de títulos como en géneros... y encima somos líderes indiscutibles a nivel de librerías y distribución. No lanzo estas alabanzas por trabajar aquí, creo que son bien fundadas, y la prueba de ello es la envidia patente que están demostrando hacia nosotros el resto de editores.

¿Será este año el año de Norma?

Sí y no... los demás editores se han espabilado y están jugando fuerte. Tenemos en mente un cambio en el formato de nuestras publicaciones y algunas cosas más, pero creo que no va a ser todavía el año de Norma, como vosotros lo llamáis. Es posible que adelantemos a Planeta en número de títulos mensuales, pero creo que nuestro año va a ser el 96, en el que tiraremos la casa por la ventana...

¿En qué sentido?

Bueno... en todos. Me refiero a potenciar en general nuestros títulos y darle más magnitud a nuestro Concurso Manga y el resto de nuevas actividades que vamos a poner en marcha desde este mismo año. También estamos estudiando la incursión en otros campos derivados del cómic, pero todavía es pronto para hablar de eso.

¿Cuál es tu opinión respecto al resto de editores?

Buff... no puedo negar que siento especial desprecio hacia las ediciones de Glénat. Y no busco polémica ni esas tonterías, que a mí las parrafadas de relleno de Jesús Cuadrado, Jorge Riera y compañía me la traen floja, pero es que esta editorial encarna el puro oportunismo basura. Está de sobra opinar sobre la calidad y el precio de Sueños y Street Fighter II, pero es que te meten una edición "de lujo" como Porco Rosso y te la cobran a precio de oro... eso no tiene pies ni cabeza (y algunas de estas palabras han salido de boca del señor Navarro...). Pero bueno, lo malo es la que se nos viene encima, ya que el fracaso editorial de sus títulos europeos y de Viñetas va a propiciar un aluvión de títulos-basura con los que sustentar al editor. Respecto a Planeta, no hay que negar que la actual salud del manga se debe mucho a su labor, y que no lo están haciendo tan mal como algunos fanzines dicen. No es que me guste precisamente su política editorial, pero es adecuada, y es todo un logro que poco a poco vayan incrementando títulos y probando nuevas soluciones. Lo que menos me gusta de sus ediciones son los títulos o más que eso, la política que siguen a la hora de publicarlos (que ya empezamos a odiar al Shirow y a la Takahashi...), además del formato que utilizan, que vale que es barato, pero... De La Cúpula hay poco que decir, van haciendo, y lo hacen bien, sería interesante que se lanzaran con algún título mensual o incrementaran el número de lanzamientos.

Bien, tal y como nos pides, dejamos claro que esa es tu opinión personal y no tiene nada que ver con los puestos que desempeñas... ¿Pero qué te parecen las ediciones de Norma?

Al igual que Planeta, tenemos muchos puntos que mejorar y corregir. El primero sería el de la relación calidad-precio, no sé si sería mejor reducir ambos, ya que en este país parece que la gente lo prefiere más baratillo (aunque se te caigan las páginas por momentos). Después tendríamos que mejorar la rotulación, ya que ampliamos mucho las páginas del original y no queda del todo bien, además de la traducción, que en algunas colecciones ha dejado que desear. Estos puntos ya se están mejorando actualmente y tan sólo cabría añadir los fallos humanos que se comenten (sobre todo en City Hunter, que parece que esté gafada).

¿Y si nos hablas del mundo fanzinero con la sinceridad que estás manteniendo?

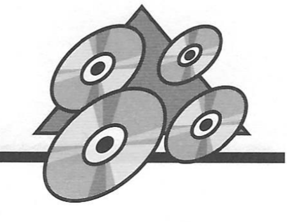
Este tema es más difícil que el profesional, así que voy directo al grano. Creo que goza de una buena salud, y no por esos con portadas a color y papel couché, sino por aquellos otros que, manteniendo un cierto nivel de impresión, gozan de unos contenidos soberbios, y que pasan más desapercibidos de lo que merecen (como es el caso de Minami). Otros como Neko tienen una clara intención lucrativa, pero no por eso abandonan los aspectos básicos del fanzine, creando un buen producto y rompiéndose la espalda mes a mes. Los que más me revientan son los del tipo Manga Zone y Otaku, que creen alimentarse de una polémica que no pasa de infantil. No entiendo cómo critican tan duramente a los editores españoles de esa manera, cuando no dominan aspectos fundamentales del mundo editorial que hay que conocer antes de escribir esas tontas parrafadas. Y lo peor de todo no sería eso, sino que luego encima carecen de coherencia y principios. Digo esto porque en más de un Salón del Cómic he visto charlas de estos "críticos" (y encima de los que van de duros) con responsables editoriales, y se les caían los huevos al suelo cuando se daban cuenta de las paridas que habían escrito... ¿Por qué crítica destructiva y no constructiva?

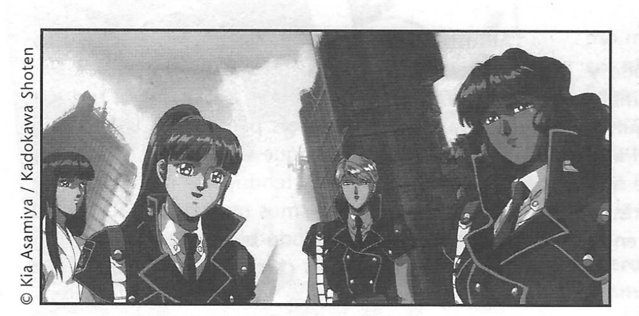
Vamos con la última... ¿Qué te parece Kame?

Por la maqueta que me habéis dado parece que os lo habíes montado muy bien... pero te daré mi opinión cuando hayáis sacado cinco o seis números más...

Y hasta aquí nuestra conversación con Óscar, que demostró ser, a pesar de su edad, un gran profesional y un entrevistado sencillo, amable y directo. Ahora, por suerte, también es uno de nuestros mejores amigos...

Manuel Guerrero y José Nonell





© Kia Asamiya / Kadokawa Shoten

SILENT MÖBIUS

CD:

De Silent Möbius existen una gran variedad de CD, tanto LP's como Singles, al igual que BGM, tanto de la primera como de la segunda película. Además, también encontramos el BGM de una película, un tanto curiosa y a la vez intrigante, que existe tanto en animación como en personajes reales. No es otra que: Silent Möbius Gaiden. En la que nuestras heroínas están en la edad de los Ninjas y Samurais.

Por eso comentaremos los CD de los que tenemos plena disponibilidad.

Singles:

De esta clase han salido varios, de los que cabe destacar:

– Image Song: pack de dos singles.

– Roy to Katsumi Ligneur no Image Song: pack de dos singles con canciones de amor entre estos dos personajes.

– AMP Ladies Love Songs: pack de seis Cd singles que, conjuntamente, forman un dibujo dedicado cada uno a los distintos personajes de AMP (Rally, Kiddy, Yuko, Katsumi, Nami y Lebia).

– También tenemos los Cd-Singles de las dos películas con sus respectivos endings. Todos están producidos por Kitty Record, a excepción de los Cd-Singles de los films producidos éstos por JVC.

Lp:

– Cuatro Music Albums titulados: Danger, Caution, Warning (drama álbum-dialogos con canciones-) y Emergency. Todos producidos por Kitty Record. En éstos las canciones son de estilos muy variados, pasando de baladas a ritmos rápidos. En fin, Cd's aptos que no deben faltarle a todo buen coleccionista de la serie.

– Además de éstos existen otros más extravagantes como: Symphonic Oratorie Silent Möbius (1993) producido por la Orquesta Filarmónica de Moscú, que consta de siete canciones instrumentales, en que se mezclan diferentes ritmos (Allegro, Largo, Andante, etc.). Una maravilla para los amantes de la música instrumental clásica. Producido por JVC.

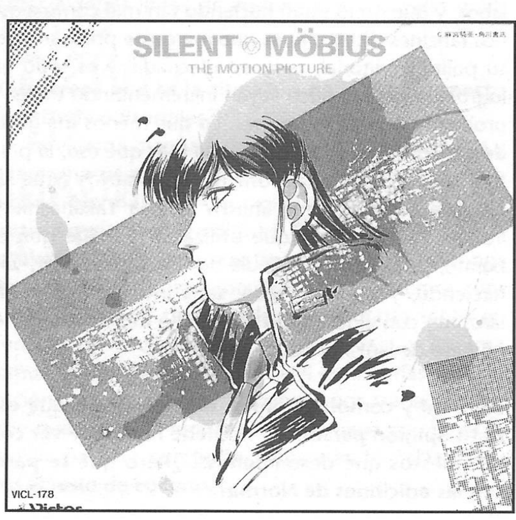
– Otros, que no menos importantes, son los BGM (Background Music) de las dos películas: Silent Möbius (motion picture) y Silent Möbius 2 (motion picture). Producidos ambos por JVC. De los que, como ejemplo, comentaremos el primero.

Silent Möbius -the motion picture- (40'23" , JVC, 1991): de estilo barroco, sinfónico, envolvente, oscuro, misterioso. Al modo de bandas sonoras como Conan el Bárbaro, Akira o Black Magic M-66. Hacen de éste un Cd muy recomendable al que el efecto de las voces del coro de opera junto a una música lenta y decadente, le dan un carácter muy especial.

De éste cabe destacar las canciones 8 y 15, tituladas None y Sailing (producida por el grupo de rock Tokyo Shonen) del ending del film. Junto a la 4, titulada AMPD que constituye un verdadero himno sinfónico para ser disfrutado.

Del BGM del segundo film, Silent Möbius II - The Motion Picture- Original Soundtrack (1992, JVC) decir que guarda gran similitud al primero, musical y ambientalmente.

El BGM de Silent Möbius Gaiden (1993, JVC) del que no tenemos referencia, suponemos que andará en la linea de las anteriores Original Soundtracks de la serie.



CD:

De esta gran serie existen varios Cd's publicados a los que nos referiremos a continuación.



Singles:

De estos se editaron dos que contienen los openings de los OVA's. El primero (1992) consta de cuatro canciones. Dos cantadas, que son los openings (de los que destacamos Ureshi Mida) y dos instrumentales. Este primer Cd está cantado por Noriko Sakai. El segundo (1992) titulado Frozen Flower -Nav Katze- contiene cuatro cortes. Dos cantados, entre los que destaca Frozen Flower (aparecida en el sexto OVA). Y dos instrumentales. Este segundo Cd está musicado por el grupo Nav Katze. Ambos están producidos por JVC.

Lp:

Estos constituyen los BGM (Original Soundtrack) de la serie. Ambos rondan los cuarenta y cinco minutos de duración.

El primer Lp se editó el 27-3-1992, junto con el primer OVA. Y el segundo el 22-7-1992, dos días antes del quinto OVA. Ambos están editados por JVC.



– El primero consta de diez cortes, en los que encontramos seis temas cantados y otros cuatro instrumentales. De entre los cantados destacan los openings y endings del OVA, cantados por Noriko Sakai. Las piezas instrumentales son temas asignados a cada uno de los personajes protagonistas, lo que les otorga una auténtica personalidad propia. Aunque siempre en linea a la tónica general del álbum.

– El segundo, titulado Memories, consta de diecisiete cortes, ocho de ellos cantados o instrumentales y los restantes nueve dramáticos (diálogos de los personajes). Sigue la línea del anterior Lp, aunque en éste los temas cantados son algo más rápidos. La canción más destacable es Frozen Flower, del grupo Nav Katze (presente en el Lp de este mismo grupo titulado The Last Rose in Summer).

– Por último, decir que existe un Lp anterior a éstos, titulado Video Girl Ai Cd Book Comic Series. Editado por Sueisha en 1991. Que consta de dos cortes, uno es el diálogo completo de la película de personajes reales del 1991. Y el otro es el ending de la misma película. Un Lp un poco extravagante pero de gran valor para los verdaderos aficionados a esta gran serie.

Esteban Canalejo





DRAGON BALL: EL ÚLTIMO COMBATE

En este primer especial de televisión se nos narran las aventuras del padre de Son Gokuh. Se nos relata la lucha de Bardak por salvar el planeta Vegeta del poder destructivo de Freezar y sus secuaces, ya que gracias al enfretamiento con un enemigo de otro planeta, Bardak adquiere el poder de la premonición lo que intenta aprovechar para salvar su planeta y a su propio hijo enviándolo a donde todos ya sabemos, la Tierra.

Esta cinta es, por así decirlo, el comienzo de las aventuras de Son Gokuh con las cuales ya estamos todos familiarizados.
Aunque la calidad técnica es de un nivel bastante bajo se deja ver bastante bien y es amena. Es, podríamos decir, el episodio previo a las aventuras de la serie de televisión.



RANMA 1/2: AKANE Y SUS HERMANAS

En esta tercera cinta, editada por Anime Video, nos encontramos con dos OVA's más en los que aparecen dos hermanas que parecen ser hijas del señor Tendo lo cual lleva a numerosos enfrentamientos, peleas y enredos, pero como en todo OVA de Ranma que se precie todo resulta ser un gran malentendido finalizando bien para todos (o casi todos).

Como siempre sigue un nivel de calidad y dibujo muy bueno a lo que ya nos tienen muy acostumbrados el equipo de producción de Ranma, ahora tan sólo nos queda esperar a que Anime Video edite los largometrajes, a la espera de ellos nos contentaremos con ver una y otra vez los OVA's ya editados.

DEVILMAN: EL NACIMIENTO

Si ya se han tratado desde numerosos puntos de vista los demonios y las posesiones demoníacas ésta es una forma de verla desde el punto de vista de Go Nagai, en esta primera entrega de Devil Man se nos muestra el nacimento de éste, si bien, el tema no es nada novedoso (el empeño de los demonios por conseguir dominar la tierra) la cinta se muestra amena y no deja de entretener, es más nos deja con sabor a poco.

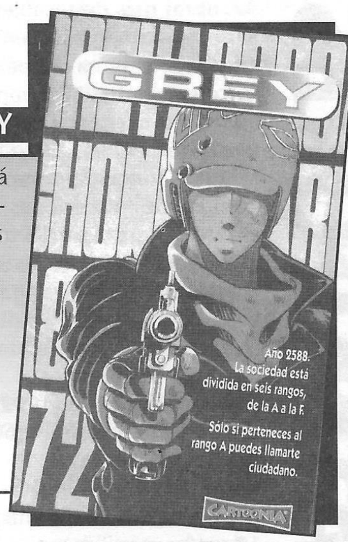
La trama, a grandes rasgos, es bastante simple, nos encontramos con un estudiante Akira al que su vida da un giro de 180 grados al revelarle su mejor amigo la existencia de demonios que quieren conquistar el mundo, nadie se puede enfrentar a ellos con igualdad de condiciones, excepto si un humano se fusiona con uno de ellos aunque resulta extremadamente peligroso ya que existe la posibilidad de no poder dominar el demonio que llevas dentro y ello puede acabar consumiendote.



MONSTER CITY

Tokio es devastado (una vez más) con lo que es conocido como el terremoto del demonio, pero esa no ha sido la verdadera causa, quien es el verdadero responsable es un nuevo demonio que para lograr el máximo poder estaba dispuesto a todo, incluso a pactar con los demonios a cambio de entregar el mundo a su reinado.

Así arranca Monster City una cinta que dentro del género no aporta nada nuevo pero que logra su verdadero objetivo: entretener. En ella se nos narran las aventuras del héroe de turno para destruir al demonio, pero para ello debe acudir a Ciudad Monstruo y enfrentarse a los miles de peligros que allí acechan...



GREY

Nos encontramos en el año 2588 en una sociedad en que todo está regido por un gran ordenador. En esta sociedad no puedes considerarte ciudadano si estás por debajo del rango A, habiendo seis tipos de rangos, de la A a la F. La única forma de ascender es convirtiendote en soldado e ir matando a los enemigos para así acumular créditos para ascender.

Esta es la trama de Grey, una cinta basada en el cómic de Yoshihisa Tagami que se editó en España de la mano de Planeta-De-Agostini. La animación no es demasiado buena y en algunos momentos se hace algo pesada, en conjunto, bastante floja.

HEROES DE LA GALAXIA

En el espacio se libran batallas una detrás de otra duante 100 años, en esta guerra nos encontramos por un lado las Fuerzas del Imperio Galáctico donde destaca Reinhart Von Musel un estratega que a pesar de su pronta edad demuestra tener mucho talento y por otro lado están las fuerzas de la Alianza de Planetas Libres donde también se encuentra un joven muy portentoso llamado Yan Wanglee. El espacio les reserva muchas sorpresas y enfrentamientos tras los cuales sentiran ambos una admiración hacia el otro, si bien Yan se ve algo frenado en sus acciones (y de eso que pierdan algunas batallas) al tener las funciones tan sólo de consejero y los mandos no tomarlo demasiado en serio al ser muy joven.

Basada en la obra de Yoshiki Tanaka, es una cinta bastante correcta que se deja ver y no llega a ser aburrida, es más, incluso sabe a poco.

COMENTARIO MANGA



TOUCH / BATEADORES

¿Un manga de deportes?

Su autor, Mitsuru Adachi, nació el 9 de febrero de 1951 en Isezaki (prefectura de Gunma). Comenzó su carrera artística en el semanario Shonen Sunday de la editorial Shogakukan en 1969 y su colaboración ha continuado hasta hoy en día, donde ha dado vida a buena parte de sus ideas y obras, que normalmente siguen un argumento que relaciona el deporte, los estudios y, como no, el amor.

Los primeros pasos de Adachi en el mundo del manga fueron obras de poca importancia, la primera fue Kieta Bakuon (1969) y a partir de aquí, seguiría un estilo personal e inconfundible.

Sus obras más destacables son:

Nine, su primer éxito, en el que ya empieza a introducir el tema del béisbol en sus historias. Fué creada en 1980 y constó de 5 volúmenes, así como de otras tantas adaptaciones en forma de película.

Miyuki (conocida "gracias" a Tele 5 con el nombre de "Vacaciones de verano"), creada en 1981, consta de 12 tomos y fue adaptada a la T.V. en una serie de 37 episodios.

Hyatari Ryoko, manga editado en 1991, tiene 5 volúmenes y existe una serie de T.V. (conocida en España como "Alegre juventud") de 48 episodios.

Niji Iro Togarashi (1992), una curiosa historia ambientada en el Japón feudeal, tiene un total de 11 tomos.

Rough (1987), un nuevo manga de deportes, pero en este caso, centrado en la natación, 12 volúmenes.

H2, manga iniciado en 1993 que aun sigue publicándose y alcanza una extensión de 9 tomos.

También existe un volumen recopilatorio, titulado "Short Program", en el que se incluyen un total de ocho historias cortas, que pueden servir como muestra del trabajo de Mitsuru Adachi. Los nombres de las historias son: Kinkyo; Kousatenmae; Short Program; Tick Off; Change; Plus 1; Murasaki y Nani ga Nanda Ka.

Ahora pasemos a la serie que supone el punto culminante de la carrera de Mitsuru Adachi, **Touch**. Comienza a publicarse en 1981 en el semanario Shonen Sunday, siendo una típica historia de Adachi (en principio, mezcla de estudios, deportes y un triángulo amoroso). En total la serie consta de 26 volúmenes, editados por Shogakukan y tiene una adaptación televisiva, con un total de 101 episodios (emitida por Tele 5), más tres films que nada tienen que ver con la serie de TV.

En esta serie, Adachi combina varios elementos de sus anteriores obras y los recopila en una serie–resumen de lo que es toda su obra. Quedando perfectamente argumentada, entrelazada y finalizada.

En cuanto a la trama argumental en sí, podemos decir que es la historia de tres grandes amigos de la infancia; los gemelos Kazuya y Tatsuya Uesugi y la joven y bonita Minami, de la cual los dos parecen estar enamorados, pero: ¿y Minami?, ¿a cuál elegiría? Por un lado tenemos a Kazuya (inteligente, guapo, ordenado, bueno como un trozo de pan y, para colmo, estrella del equipo de béisbol) y por otro a Tatsuya (no le importa nada, es un vago... todo lo contrario de su hermano) ¿Cuál será el elegido?

Todos los personajes, incluidos los secundarios, tienen una personalidad definida, sin dejar cabos sueltos. Mitsuru Adachi crea un escenario perfecto para sus personajes en Touch (con el béisbol de fondo), una trama sencilla, que mezcla escenas lentas, casi contemplativas (por ejemplo, los encuentros de Kazuya o Tatsuya con Minami) y escenas trepidantes de los partidos de béisbol. Todo esto acompañado de un grafismo sencillo y sin ningún virtuosismo (algo a lo que los japoneses nos tienen acostumbrados) y que hace que esta serie sea una de las más recomendables en estos momentos.

Touch, está siendo editado en nuestro país por Norma Editorial bajo el nombre de Bateadores (aunque han respetado el título original, poniéndolo como añadido en la portada) y tiene la peculiaridad de estar editado en el sentido oriental, al igual que City Hunter. La edición es soberbia, tal vez floja de traducción, y de momento nos aseguran 12 números... ¡Esperemos que sigan!



Manuel Guerrero

REGRESO AL MAR

Planeta–DeAgostini, en su línea de novelas gráficas, acaba de lanzar al mercado un nuevo título: Regreso al mar (Kaikisen) de Satoshi Kon, ya conocido en nuestro país por la publicación de World Apartment Horror (también editado por Planeta).
Natural de Hokkaido, Satoshi Kon nació el 12 de octubre de 1963 y tiene a sus espaldas una gran experiencia en el mundo del manga, destacando de entre sus obras, series como Toriko (1983), Curve (1985), Kaikisen (1990), World Apartment Horror (1991) –con guión de Katsushiro Otomo– o Seraphim (1994) que actualmente se publica en la revista japonesa "Animage".
En el animé ha realizado varias incursiones, trabajando en diferentes proyectos como Roujin Z (1990), Hashire Meros (1992) y Kido Keisatsu Patlabor 2, y también colaboró en el OVA 5 de la serie Jojo no Kimyona Boken.
En cuanto a Regreso al mar podemos decir que es un manga sin pretensiones, sencillo, modesto y muy previsible; tratando un tema tan habitual en los mangas japoneses que no hace más que rubricar la problemática de la actual sociedad nipona: el progreso económico y la tecnología en detrimento de los valores morales y las tradiciones populares.

Amite es un pueblecito rústico junto al mar tan sólo habitado por personas dedicadas a la pesca... y sin jóvenes, que desertan hacia la ciudad buscando nuevos horizontes y la posibilidad de un futuro diferente al de sus padres. En un pequeño templo junto al mar se venera un huevo de sirena. Cada cierto tiempo ha de cambiársele el agua y cada 60 años debe devolverse al mar o en caso contrario, desaparecerá la pesca y la vida marítima de la región.

Sin embargo la especulación inmobiliaria, el lucrativo turismo, y en definitiva, la llegada del "progreso" al pueblecito hará que peligre la base de su sustento e incluso la vida del protagonista, Yosuke, el hijo del monje responsable del templo y por consiguiente del huevo, el cual es uno de los más jovencitos que pretenden marcharse a la ciudad. Su escepticismo sobre la autenticidad del huevo irá disminuyendo a lo largo de la historia a causa de una serie de sucesos extraordinarios que desembocarán en un final previsible pero correcto, que no nos aporta nada nuevo pero al que no se le puede pedir más.

Sin grandes aspavientos Satoshi Kon nos cuenta una historia sencilla, reivindicando las costumbres y las leyendas japonesas y haciendo aparecer a los agentes inmobiliarios como el cáncer que está minando los valores del pueblo, fríos, imperturbables... sólo mínimamente humanos, haciendo ver que bajo un interés de "progreso" del lugar lo único que los motiva es el dinero. En fín, la habitual asociación dinero–deshumanización. Es la base ideal para una trama entretenida: rivalidades, acción, más o menos escrúpulos (según qué bando sea) y algunos toques de humor con las muecas y comentarios propios de un manga protagonizado por jóvenes, jóvenes situados entre dos mundos irreconciliables que tienen como único nexo de unión a Natsumi, una jovencita del pueblo, que ha pasado largo tiempo en la ciudad y que ha regresado al pueblo desencantada. Ella se encarga de ensalzar los valores de la naturaleza frente a los grandes elogios hacia el progreso por parte de Yozo, padre de Yosuke, nuestro joven protagonista.

Todo está aderezado con una base sobrenatural, incluso hay una serie de menciones a la parapsicología que le dan un realce, insinuando mucho y abriendo posibilidades que, de nuevo, terminan en nada.

El dibujo es limpio, claro y realista, muy parecido al de Katsuhiro Otomo, y sólo cambiante en lo que se refiere a la sirena; allí toma una textura que le resta realismo, el realismo tan necesario para dibujar las persecuciones, los vehículos de lujo de los inmobiliarios y los planos para la construcción del complejo turístico que amenaza al pueblo.

Satoshi Kon ya está habituado a dibujar figuras fantasmagóricas, efectos luminosos y situaciones sobrenaturales. Aquí hace de nuevo gala de su habilidad: las olas del mar, la luz bajo el agua, las turbulencias en la pecera ocasionadas por los poderes del huevo... todo está resuelto con sencillez, sin grandes efectos pero con efectividad.

En resumen, un manga muy discreto, correcto, que no nos descubre nada nuevo bajo el sol y con el que se puede pasar el rato, sin más.

Nuria Teuler

PUBLICACIONES

PLANETA - DeAGOSTINI COMICS

Dragon Ball Serie Roja n° 187
Akira Toriyama
48 págs. / 275 ptas.

Dragon Ball Serie Blanca n° 150
Akira Toriyama
32 págs. / 175 ptas.

Fly (Dragon Quest) n° 34
Akira Toriyama
48 págs. / 275 ptas.

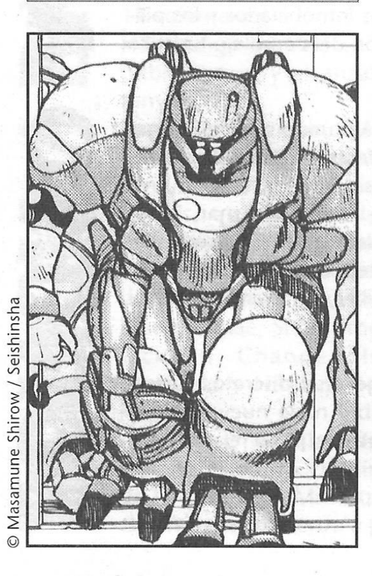
Juliette je t'aime n° 5 (de 7)
Rumiko Takahashi
40 págs. / 250 ptas.

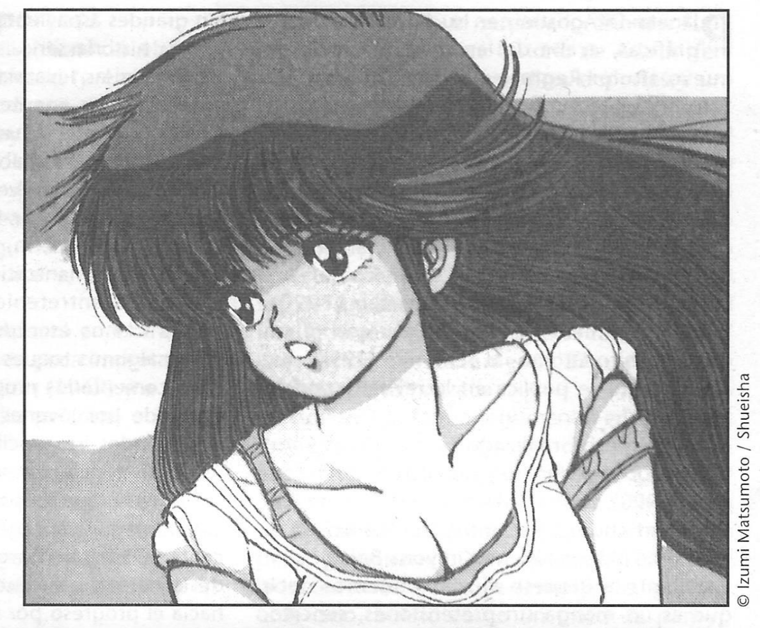
Orion n° 3 (de 6)
Masamune Shirow
48 págs. / 325 ptas.

Appleseed n° 13 (de 18)
Masamune Shirow
48 págs. / 325 ptas.

Dirty Pair n° 1 (de 5)
Animé-Book
50 págs. / 695 ptas.

Caballeros del Zodiaco n° 76
Masamune Shirow
48 págs. / 275 ptas.


© Masamune Shirow / Seishinsha


© Izumi Matsumoto / Shueisha

NORMA Editorial

Video Girl Ai n°15 (indefinida)
Masakazu Katsura
48 págs. / 375 ptas.

City Hunter n°13 (indefinida)
Tsukasa Hojo
48 págs. / 375 ptas.

Kimagure Orange Road n°13 (indefinida)
Izumi Matsumoto
48 págs. / 375 ptas.

Bateadores n°8 (de 12)
Mitsuru Adachi
48 págs. / 375 ptas.

Silent Mobius n°5 (de 12)
Kia Asamiya
48 págs. / 375 ptas.

Angel n°5 (indefinida)
U-Jin
48 págs. / 390 ptas.

Gamma, el Hombre de Hierro (indefinida)
Yasuhito Yamamoto
64 págs. / 395 ptas.

GLÉNAT

Sueños n° 6
Rafael Sousa y Javier Sánchez
32 págs. / 195 ptas.

Porco Rosso n° 1 (de 4)
Animé book
144 págs. / 1960 ptas.

Street Fighter II n° 4 (de 8)
Masaomi Kanzaki
32 págs. / 225 ptas.


© Masaomi Kanzaki / Tokuma Shoten

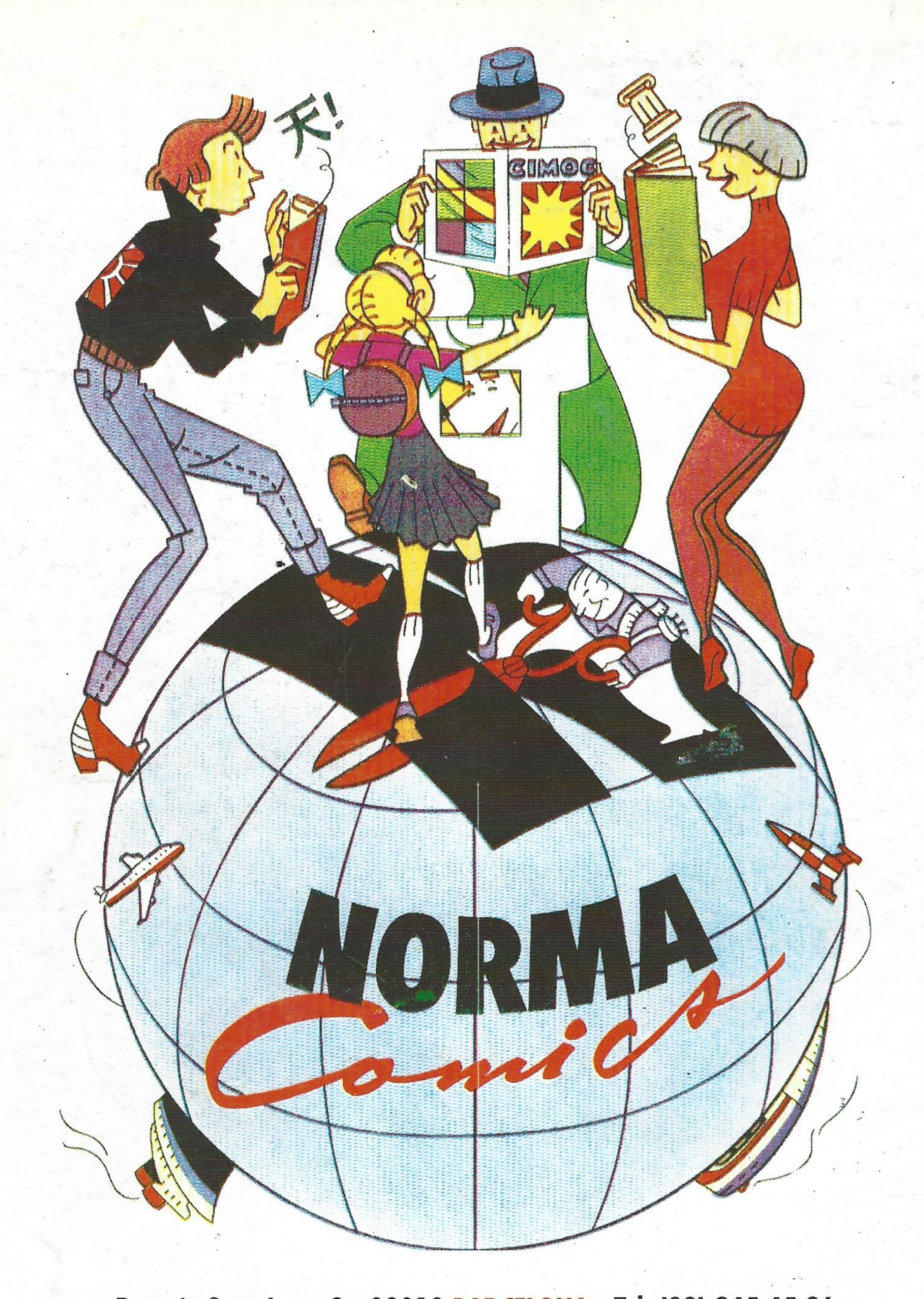
KAME 2







Recordad que volvemos dentro de un mes, en pleno Salón del Cómic, con un super dossier Street Fihgter, coincidiendo con el estreno de la película de Jean Cloud Van Damme. Además, artículos sobre Nausicaä, Angel, Guyver, los CDs de KOR, nuestra sección Dragon Ball y mucho más. ¡Lamentaréis perdéroslo!


天!
CIMOC
NORMA
Comics